FL Studio

Manuel de prise en main

IMPORTANT – inscrivez-ci-dessus votre code d'enregistrement à titre de sauvegarde. Veillez aussi à l'ENREGISTRER en ligne comme une ASSURANCE CONTRE LA PERTE, voir page 5.

Les informations présentées dans ce document peuvent être sujettes à modifications sans préavis et n'engagent aucunement Image Line Software. Le logiciel décrit dans ce mode d'emploi est fourni sous accord de licence ou de non divulgation. Le logiciel ne peut être utilisé ou copié qu'en accord avec les termes de la licence. Toute copie de ce logiciel en dehors du cadre défini par l'accord est contraire à la loi, quel que soit le support. Aucune partie de ce document ne peut être reproduite ou transmise sous quelque forme ou moyen que ce soit :électronique, mécanique, y compris la photocopie et l'enregistrement, pour quelque motif que ce soit, sans l'autorisation écrite expresse d'Image Line Software.

FL Studio (anciennement Fruityloops) et Deckadance sont des marques déposées d'Image Line Software. Les autres noms de produits et de sociétés sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Image Line Software est une division d'Image Line BVBA.

Visitez Image-Line Software à l'adresse
http://www.image-line.com
Visitez FL Studio sur internet à l'adresse
http://flstudio.image-line.com

Manuel de prise en main
Copyright © 2002-2013 Image Line Software.

FL Studio Copyright © 1998-2013 Image Line Software.

Tous droits réservés.

TABLE DES MATIÈRES

INSTALLATION DE FL STUDIO À PARTIR DE LA BOÎTE 5
INSTALLATION DE FL STUDIO À PARTIR DE VOTRE COMPTE 6
INSTALLATION SUR UN ORDINATEUR NON CONNECTÉ À INTERNET 7
BIENVENUE DANS FL STUDIO 8
PREMIER LANCEMENT 9
FAISONS UN PEU DE BRUIT 12
OBTENIR DE L'AIDE (MENU HELP) ! 12
COMMENT UTILISER FL STUDIO 13
LA FENÊTRE CANAUX ET LE SÉQUENCEUR PAS À PAS 13
EMPLOI DES CANAUX 16
PROPRIÉTÉS DES NOTES DU SÉQUENCEUR PAS À PAS 22
LE PIANO ROLL 26
LA PLAYLIST 31
CLIPS AUDIO, DE PATTERN ET D'AUTOMATION 33
MODE PERFORMANCE 34
INSTRUMENTS ET GÉNÉRATEURS 35
MIXAGE & EFFETS 57
ÉDITION ET ENREGISTREMENT D'AUTOMATION 69
ENREGISTREMENT AUDIO 74
ÉDITION AUDIO AVEC EDISON 75
EXPORTATION AUDIO ET PARTAGE DE VOTRE TRAVAIL 79
CONTRÔLEURS EXTERNES – CLAVIERS, PADS ET CURSEURS 81
CRÉDITS 88
INDEX 89

IMPORTANT : *ce guide est un manuel de prise en main général commun à toutes les éditions de FL Studio (Fruity & Producer). Certaines fonctions n'existent pas dans toutes les éditions. Par ex. Fruity Edition ne comprend pas de clips audio ou d'automation. Veuillez consulter notre site http://flstudio.image-line.com pour connaître les options de mise à niveau.*

FL STUDIO EN BOÎTE – STOP ! N'UTILISEZ PAS L'INSTALLATEUR DU CD

L'**installateur en ligne** possède les dernières mises à jour du programme et peut-être même la prochaine version !

http://boxregistration.image-line.com

1. **Créez un compte à l'aide du lien ci-dessus –** Votre compte vous donne accès aux ***mises à jour GRATUITES à vie*** et à la communauté en ligne pour de l'assistance et des téléchargements supplémentaires. Saisissez le code imprimé dans la boîte (par ex. XX0XX-000XX-X000X-000X0) en incluant les traits d'union là où c'est nécessaire.
2. **Vérifiez que vous pouvez vous connecter à votre compte –** Allez sur http://my.image-line.com et identifiez-vous pour le tester. Nous y accéderons à partir du panneau "About" dans FL Studio pour le déverrouiller.
3. **Installez FL Studio –** Obtenez-le ici : http://www.image-line.com/downloads/flstudiodownload.html.
4. **Déverrouillez FL Studio** – Lancez FL Studio et dans le menu en haut à gauche, sélectionnez HELP (aide) puis ABOUT (à propos de), en bas de la liste. Dans la fenêtre "About" qui surgit, saisissez votre e-mail et votre mot de passe de compte puis cliquez sur "**Unlock products**" (déverrouiller produits). Après une courte attente, soyez patient, vous verrez surgir une autre fenêtre "*The registration succeeded*" (l'enregistrement a réussi). Cliquez sur "Ok". FL Studio se fermera automatiquement.
5. **Relancez FL Studio –** Votre nom et le code de votre licence apparaîtront en haut du cadre HELP > ABOUT. Les champs e-mail et mot de passe (password) resteront vierges pour raisons de sécurité. Pour découvrir ce qui est inclus dans les éditions Fruity, Producer ou Signature de FL Studio, voyez ici – http://www.image-line.com/documents/editions.html
6. **Installez des samples (échantillons) supplémentaires –** Lancez le CD, sélectionnez "*Install extra samples*" et cliquez sur "Next" (suivant). Ne réinstallez pas FL Studio. TERMINÉ !

FL STUDIO EN BOÎTE – DÉVERROUILLER SANS ACCÈS INTERNET

Vous pouvez télécharger le tout dernier installateur FL Studio + la clé FLRegkey depuis n'importe quel ordinateur à accès internet et l'installer sur un ordinateur non connecté à internet. Suivez l'**Étape 1** ci-dessus puis "**Achat en ligne – Déverrouiller FL Studio sans internet**", voir plus loin. *Sinon*, utilisez le CD comme suit :

1. **Lancez le CD –** Si l'exécution automatique (auto-run) est activée, le menu du CD apparaîtra automatiquement. Sinon, faites un clic droit sur l'icône de votre lecteur de CD-ROM et sélectionnez l'exécution automatique (**Autorun**).

2. **Lancez l'installation –** Sélectionnez le lien FL Studio installation. La fenêtre d'installation apparaît. Suivez les instructions à l'écran. Cochez l'option "Extra Sample" si vous souhaitez installez les échantillons ("samples") audio du CD.

3. **Code d'enregistrement –** Durant l'installation, il vous sera demandé de saisir un code d'enregistrement. Notez-le pour l'utiliser ultérieurement et en conserver une copie.

4. **Enregistrez-vous en ligne –** *Une fois que vous avez établi votre accès à internet,* utilisez http://boxregistration.image-line.com et saisissez le code imprimé dans la boîte (par ex. XX0XX-000XX-X000X-000X0) en incluant les traits d'union là où c'est nécessaire. **NOTE :** cela vous donne accès aux ***mises à jour GRATUITES à vie*** et c'est à la fois une assurance contre la perte des CD et la certitude d'avoir la toute dernière version de FL Studio. C'EST FINI !

ACHAT EN LIGNE – DÉVERROUILLER FL STUDIO AVEC VOTRE COMPTE

Durant le processus d'achat, vous avez créé un compte Image-Line. Nous l'utiliserons pour déverrouiller FL Studio et/ou des plugins que vous possédez. Obtenez ici l'installateur de FL Studio :

http://www.image-line.com/downloads/flstudiodownload.html

1. **Connectez-vous à votre compte –** Allez sur http://my.image-line.com et vérifiez que votre compte fonctionne. Nous y accéderons à partir du panneau "About" de FL Studio pour le déverrouillage.

2. **Installez FL Studio** – puis lancez-le. FL Studio sera en mode DÉMO jusqu'à ce que nous le déverrouillions.

3. **Déverrouillez FL Studio** – Dans le menu en haut à gauche, sélectionnez HELP (aide) puis ABOUT (à propos de), en bas de la liste. Dans la fenêtre "About" qui surgit, saisissez votre e-mail et votre mot de passe de compte puis cliquez sur "**Unlock products**" (déverrouiller produits). Après une courte attente, soyez patient, vous verrez surgir une autre fenêtre "*The registration succeeded*" (l'enregistrement a réussi). Cette étape a déverrouillé TOUS les produits que vous possédez. Cliquez sur "OK". FL Studio se fermera.

4. **Relancez FL Studio –** Votre nom et le code de votre licence apparaîtront en haut du cadre HELP > ABOUT. Les champs e-mail et mot de passe (password) resteront vierges pour raisons de sécurité. Pour découvrir ce qui est inclus dans les éditions Fruity, Producer ou Signature de FL Studio, voyez ici – http://www.image-line.com/documents/editions.html. C'EST FINI !

ACHAT EN LIGNE – DÉVERROUILLER FL STUDIO SANS INTERNET

Pour déverrouiller FL Studio sur un ordinateur non connecté à internet, téléchargez le tout dernier installateur FL Studio + la clé FLRegkey depuis n'importe quel ordinateur à accès internet et installez-le sur un ordinateur non connecté à internet comme ci-dessous :

1. **Connectez-vous à votre compte –** Allez sur http://my.image-line.com.
2. **Téléchargez un fichier de clé "FLRegkey.Reg"** – Cliquez sur UNLOCK PRODUCTS (déverrouiller produits) et cliquez sur l'image de déverrouillage général pour lancer le téléchargement de votre clé FLRegkey. Sauvegardez-la sur un support de stockage portable.
3. **Téléchargez FL Studio** – http://www.image-line.com/downloads/flstudiodownload.html et sauvegardez-le sur un support de stockage portable.
4. **Déverrouillez FL Studio** – Copiez le fichier FLRegkey sur votre ordinateur non connecté à internet et double-cliquez dessus OU cliquez dessus avec le bouton droit et sélectionnez "Merge" (fusionner). Vous verrez surgir de nombreuses fenêtres de sécurité venant de Windows. Cliquez sur RUN puis sur YES (Oui) dans chacune d'entre elles puis sur OK à la fin. Cette étape a déverrouillé TOUS les produits que vous possédez.
5. **Installez FL Studio** – Vous pouvez maintenant installer et lancer FL Studio, il sera déverrouillé et prêt à l'emploi. Chaque fois que vous achetez un nouveau produit ou que nous sortons une nouvelle version, il vous suffit de répéter cette procédure. C'EST FINI !

Des problèmes ? Consultez notre base de connaissances interrogeable – http://support.image-line.com/knowledgebase et nos forums d'assistance http://forum.image-line.com. Pour une assistance relative à la commande ou à l'enregistrement, veuillez créer un ticket idoine sur notre site internet http://support.image-line.com.

BIENVENUE DANS FL STUDIO

Ce guide est une introduction générale à l'emploi de FL Studio. Veuillez presser F1 alors que le programme est en cours afin d'ouvrir le manuel en ligne pour une aide détaillée sur des caractéristiques ou fonctions spécifiques.

Mises à jour GRATUITES à vie pour l'édition que vous possédez : les utilisateurs ayant acheté FL Studio 2 (il y a longtemps en 1999), ont depuis reçu gratuitement toutes les versions jusqu'à la 11 ! Cela représente environ 2 000 $ de mises à jour gratuites. Si vous avez la **version en boîte**, enregistrez-vous en ligne pour obtenir vos mises à jour gratuites à vie. Si vous avez acheté FL Studio par **téléchargement sur internet**, vous êtes déjà enregistré pour des mises à jour gratuites à vie.

Notre philosophie est que vous ne devez payer que pour ce que vous utilisez, et jamais pour des corrections de bogues (comme vous l'imposent nos concurrents). Visitez http://www.image-line.compour voir ce que nous avons à offrir.

Voici juste quelques-unes des fonctions sympas de FL Studio :

- Enregistrement : audio (microphones, guitares, synthés), automation (mouvements de boutons/souris) et notes (mélodies polyphoniques) en live, puis modification.
- Couplage facile d'un contrôleur physique : faites un clic droit sur la commande d'interface de FL, sélectionnez link ("coupler") et bougez le contrôleur de votre équipement, c'est tout.
- Piano Roll : le piano-roll le plus poussé du secteur. Des vues par note pour les plugins natifs FL. Une suite complète d'outils d'édition et de composition créative.
- Séquenceur pas à pas : séquençage rapide et intuitif à base de patterns, parfait pour les percussions.
- Éditeur d'onde/enregistreur Edison : enregistrez, analysez, éditez et transformez l'audio. Avec découpage des temps ("beat slicing").
- Mode Performance : déclenchez des clips audio, d'automation et de pattern à la volée pour mixer, re-remixer et interprétez vos projets en live.
- Partagez : importez/exportez des fichiers .wav (wave), .mp3 (mpeg layer 3), .ogg (Ogg Vorbis), .mid (MIDI) et autres.
- Rapide : bien sûr, le légendaire flux de production FL Studio demeure, le chemin le plus rapide de votre cerveau à vos enceintes !

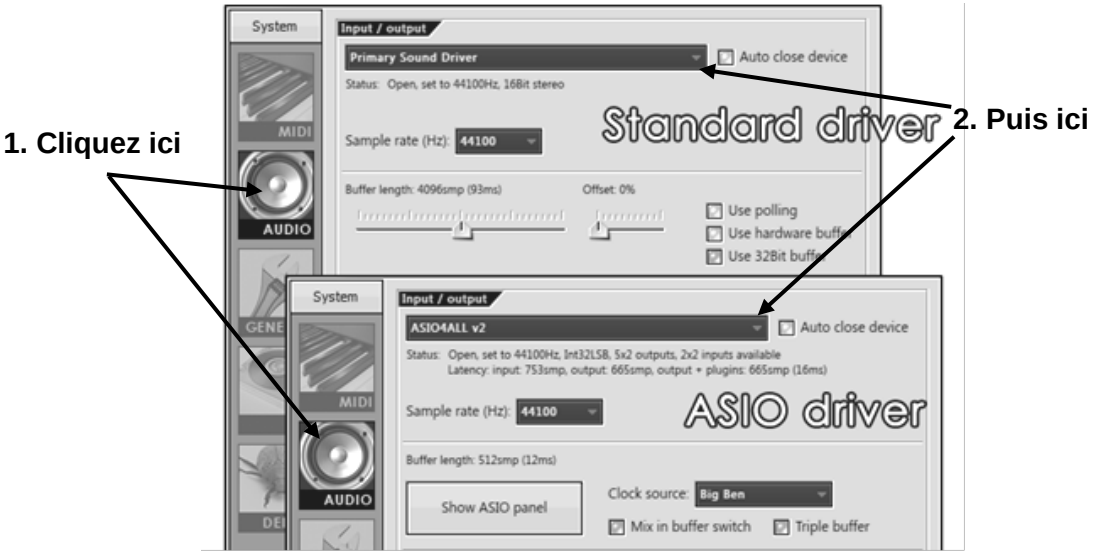
Lemon Boy est dans la place : eh, les gars ! Des problèmes ? Pas de panique, avant de bombarder d'e-mails l'assistance technique FL Studio, cherchez-moi. J'apparais ici et là avec des réponses susceptibles de vous aider face aux problèmes les plus courants. Bien sûr, n'oubliez pas de presser F1 dans FL Studio pour ouvrir l'aide en ligne ni de visiter les forums en ligne à l'adresse http://forum.image-line.com/ .

PREMIER LANCEMENT

OK, ainsi vous avez terminé l'installation et lancé FL Studio. Cette section explique ce que vous verrez. Dès que vous aurez lancé FL Studio, vous serez confronté à d'étranges boîtes de dialogues et messages. N'oubliez pas de faire appel à l'aide en ligne complète fournie avec FL Studio (pressez F1) et de regarder nos didacticiels **vidéo de prise en main ("Getting Started") :**

http://support.image-line.com/redirect/flstudio-start

1. **La fenêtre des réglages de système.** Lors de la première utilisation de FL Studio, vous devez presser **F10** sur le clavier de votre PC pour l'ouvrir (ou Options > Audio Settings). Utilisez les cases de sélection pour choisir votre carte son et vos contrôleurs physiques. D'abord, vous pouvez regarder la fenêtre MIDI, mais pour le moment, le plus important est la fenêtre Audio, accessible comme indiqué ci-dessous.



2. **Sélectionnez un pilote de carte son** dans le menu déroulant. Sélectionnez si possible un pilote ou "driver" ASIO (portant le mot "ASIO" dans son nom), car il permettra des tailles de mémoire tampon ("buffer") plus faibles (voir ci-dessous) pour une charge de processeur moindre que les pilotes DirectSound. Si votre carte son ne prend pas en charge l'ASIO de façon "native", le pilote ASIO générique ASIO4ALL http://asio4all.com doit convenir. Si vous ne savez pas lequel choisir, gardez la sélection par défaut. En cas de problèmes par la suite, il sera toujours temps de revenir à cette fenêtre (en pressant **F10**) pour essayer les autres options.

Le terme "**carte son**" est employé au sens large ; il peut s'agir d'une carte son séparée dans votre PC, d'une puce sur votre carte mère ou d'une interface externe branchée en USB/FireWire etc. La carte son est tout dispositif qui permet d'entendre le son par les enceintes de votre PC. Le **pilote de carte son** est l'interface logicielle entre le système d'exploitation Windows et la carte son. Il indique à FL Studio les entrées/ sorties de la carte et les fréquences d'échantillonnage qu'elle accepte.

3. **Buffer Length (taille de mémoire tampon).** Vous n'avez pas besoin de connaître la plupart des éléments de cette fenêtre, mais vous **devez savoir** ce que fait la taille de mémoire tampon ou Buffer Length. La mémoire tampon ou buffer audio est un stockage temporaire de données audio attendant d'être envoyées à la carte son. Cela permet à FL Studio de réguler les pics momentanés de charge de traitement. Si le buffer audio est vide parce que votre PC n'arrive pas à le remplir assez vite, votre carte son produira des bruits désagréables, pops, clics ou sauts (une sous-alimentation de la mémoire tampon connue sous le nom de **buffer underrun**). Il est important de noter que cela ne peut se produire QUE lors d'une lecture en temps réel, pas dans des fichiers audio exportés.

   Agrandir le buffer réduit ces sous-alimentations au prix d'une sensation de moindre réactivité de FL Studio lors du travail en live. Essayez empiriquement de trouver une taille de buffer suffisamment basse pour que FL Studio reste réactif mais pas au point de ne pas pouvoir maintenir un contenu en mémoire tampon. Nous avons constaté qu'à 10 ms environ (440 échantillons), le jeu n'en valait plus la chandelle et la charge du processeur grimpait sérieusement sans amélioration notable. Essayez avec 10-30 ms. Pour un pilote DirectSound standard, les options "**Use Polling**" et **"Use hardware buffer"** peuvent améliorer la latence de certains systèmes d'exploitation (2 options x 2 états = 4 combinaisons, essayez-les toutes), vous pouvez espérer des réglages de buffer de 20-40 ms.

4. La fenêtre principale. Après avoir fermé la fenêtre de réglages du système, vous verrez une fenêtre similaire à celle-ci-dessous (les fenêtres intérieures seront sans doute placées différemment). Le bureau de FL Studio est basé sur plusieurs fenêtres, dont la plupart sont flottantes (avec recouvrement), redimensionnables, agrandissables et commutables aussi quand une fenêtre mentionnée ci-dessous n'est pas visible, vous pouvez la rappeler à l'aide de la barre d'outils des raccourcis-clavier (ou des touches de fonction notées entre parenthèses ci-dessous). Les cinq principales fenêtres impliquées dans la création musicale avec FL Studio sont – **Browser** (Navigateur/F8), **Channels** (Canaux/F6), **Piano roll** (F7), **Mixer** (Mélangeur/F9) et **Playlist** (Liste de lecture/F5).

Légendes
Browser : navigateur ; Tool Bar : barre d'outils ; Channel Window & Step Seq : fenêtre des canaux et séquenceur pas à pas ; Mixer : table de mixage ; Playlist : liste de lecture ; Open windows : ouvrir fenêtres

Didacticiels vidéo ! Une illustration vaut 1000 mots, alors que dire d'une vidéo, peut-être des MILLIARDS… une fois enregistré, faites un tour sur le site internet FL et regardez des heures de didacticiels vidéo sympas, vraiment utiles, alors je CRIE –

http://www.youtube.com/user/imageline

FAISONS UN PEU DE BRUIT

Pressez le bouton de lecture Play (vérifiez aussi que le sélecteur de gauche est sur SONG). Vous entendrez le morceau de démo. Si ce n'est pas votre première ouverture de FL Studio, il faut recharger ce morceau. Ouvrez le navigateur (F8), faites un clic gauche sur le dossier "Projects" et un clic droit sur **NewStuff.flp**, sélectionnez **"Open"** dans le menu. Vous pouvez aussi glisser le fichier flp sur le bureau, cela l'ouvrira. Les fichiers FLP sont des projets FL Studio contenant un morceau entier.

OBTENIR DE L'AIDE (menu HELP)

Ce guide n'a pour but que la prise en main du logiciel – ce n'est pas un mode d'emploi exhaustif détaillant tout ce que FL Studio peut faire (ce qui est le rôle de l'aide en ligne (touche F1 du clavier du PC) et de la bible FL Studio). Voyons en bref les principaux composants de FL Studio :

1. **La barre d'information.** Elle est située dans la fenêtre principale juste sous la barre de menu (en haut à gauche de l'image de la page précédente). Quand votre souris survole n'importe quelle commande de FL Studio, ce panneau affiche une brève description de ce que fait cette commande et sa valeur lorsque vous la bougez. La barre d'information indique également le **raccourci clavier** qui active cette fonction. Le raccourci est affiché sur la droite. Presser ce raccourci clavier a le même effet que presser le bouton correspondant.

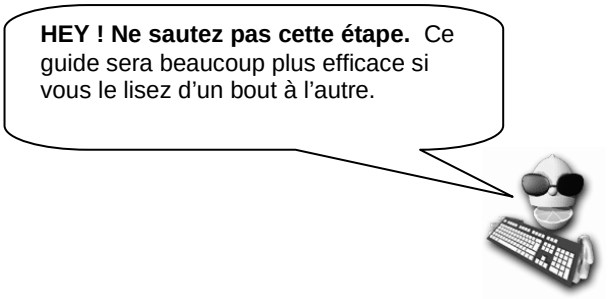
2. **Aide en ligne.** FL Studio est aussi fourni avec une aide en ligne de référence complète. Utilisez juste le **Menu Help** et sélectionnez **Contents**. Cette aide est également contextuelle – sélectionnez une fenêtre et pressez F1 sur votre clavier. L'aide recherchée s'affiche automatiquement. Vous remarquerez trois onglets, CONTENTS (l'aide), INDEX et SEARCH (recherche). Les deux derniers peuvent être **interrogés par mots-clés**, essayez !

3. **Boucles de didacticiels.** Cliquez sur **File >Open**, recherchez et ouvrez le dossier **Tutorials** (didacticiels). Ces boucles expliquent comment faire différentes opérations dans FL Studio.

4. **Le site Internet.** FL Studio possède un immense site internet (http://flstudio.image-line.com**).** Ce site comporte une section d'assistance avec une **base de connaissance ou FAQ** (foire aux questions fréquemment posées), des **forums d'utilisateurs, des didacticiels en ligne, des didacticiels vidéo, un échange de morceaux** et plus encore. Consultez les forums de discussion pour voir si des réponses ont déjà été apportées à vos questions, ou identifiez-vous et posez-les.

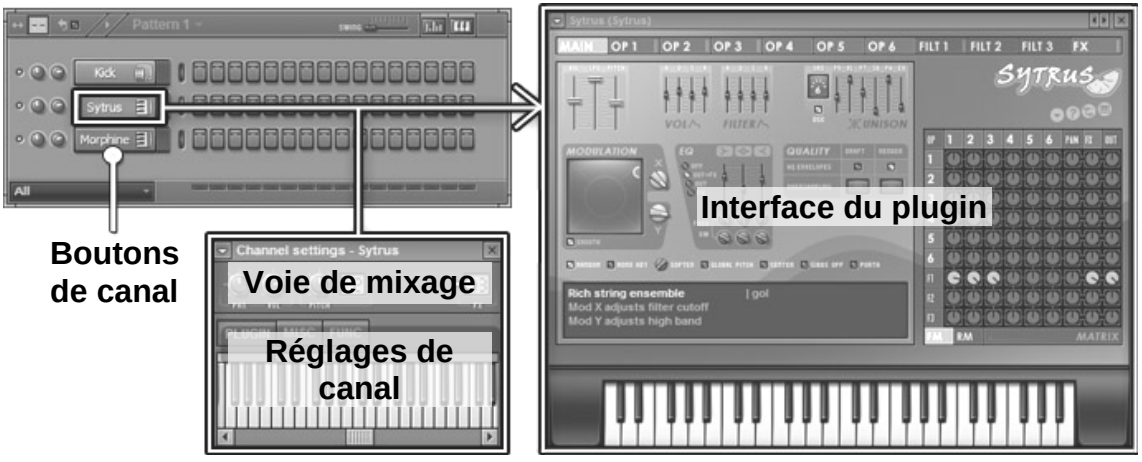
COMMENT UTILISER FL STUDIO

La section suivante vous guidera au travers de fonctionnalités basiques (ou non) que vous emploierez pour faire de la musique avec FL Studio. Consacrez toutefois un peu de temps au fichier d'aide en ligne (pressez **F1** dans FL Studio) et travaillez au moins sur les sections **Setup Wizard** (assistant de configuration) et **Introduction to FL Studio** (Introduction à FL Studio).

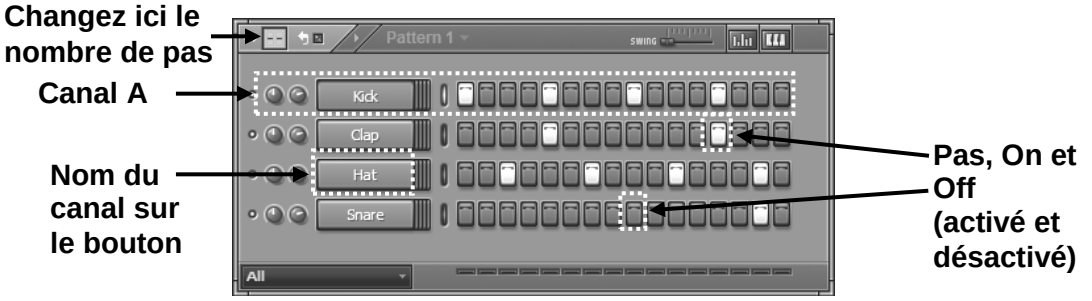


LA FENÊTRE CANAUX ET LE SÉQUENCEUR PAS À PAS

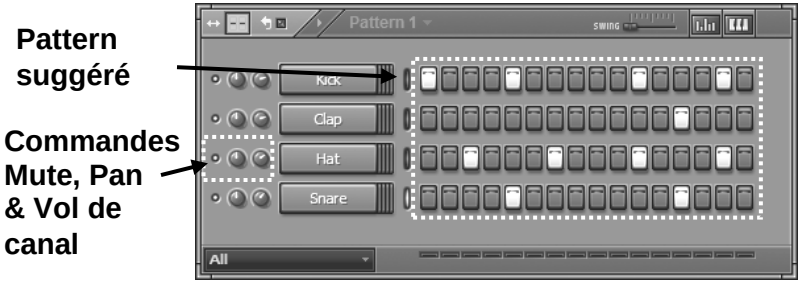
La première fois que vous lancez FL Studio, la fenêtre Canaux (Channels) s'affiche à l'écran (voir section "Premier lancement"). Les canaux sont des instruments pouvant envoyer de l'audio à n'importe quelle voie du Mixer (déterminée avec le sélecteur de voie de mixage **Channel Settings**). Cliquer avec le bouton gauche sur un **bouton de canal** ouvre les réglages de canaux (**Channel Settings**) (et l'interface du plugin s'il en a une, comme par ex. le Sytrus) et cliquer avec le bouton droit sélectionne le **Piano Roll**. La **fenêtre des canaux** contient aussi le **séquenceur pas à pas**, avec une grille par défaut idéale pour créer des rythmes par déclenchement d'échantillons de percussion chargés dans les échantillonneurs des canaux. Le Piano Roll (page 26) convient mieux aux compositions plus complexes.

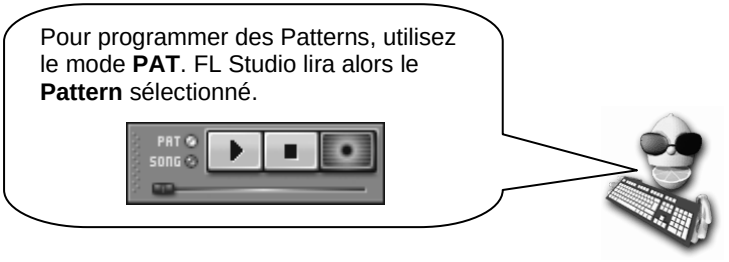


1. **À quoi servent les canaux ?** Les canaux sont représentés horizontalement (voir ci-dessous) et contiennent chacun un instrument ou son unique. Chaque séquenceur pas à pas de canal comprend par défaut 16 pas. Si vous vous intéressez au solfège, sachez que chaque pas correspond à une double-croche. Dans le cas contraire, sachez que chaque groupe de quatre pas correspond à un temps, donc 16 pas correspondent aux quatre temps d'une boucle de batterie basique 4x4.



2. **À quoi servent les pas ?** Cliquez sur un pas pour l'activer, cela indique à FL Studio de déclencher l'instrument chargé dans ce canal à cet endroit de la mesure ou boucle. Ici, les 1er, 5e, 9e et 13e pas du 1er canal Kick (grosse caisse) sont sélectionnés, demandant à FL Studio de jouer les sons de grosse caisse quatre fois par boucle (si on assimile les groupes de quatre pas à des temps, FL Studio joue ces sons au début de chaque temps). Essayez de changer le motif des pas du canal Kick (pour désactiver un pas, faites un **clic droit** dessus). Une fois les pas allumés comme dans l'illustration ci-dessous, pressez le bouton de lecture (Play) pour entendre ce que vous avez créé.





3. **Comment utiliser les Patterns ?** Alors qu'il est sympa de faire tout un tas de Patterns, il est rarement utile de lire indéfiniment une même boucle (à moins d'un bœuf à la guitare, par exemple). L'astuce consiste à placer ces Patterns dans la **Playlist** (qui sera détaillée plus loin). Toutes les données de note continues dans la pile des canaux d'instrument en fenêtre des canaux forment ce que l'on appelle un "Pattern". Vous pouvez changer de Pattern avec le sélecteur "PAT" du panneau Transport. Ainsi, les données de note visibles dans le Pattern actuel changent pour refléter celui sélectionné. Pour n'entendre que ce Pattern (plutôt que toute la Playlist), vérifiez que le bouton à l'avant du panneau Transport est sur "PAT". Une fois que vous avez créé plusieurs Patterns, vous pouvez en choisir un avec le sélecteur PAT (ou le sélecteur de clip de Playlist), puis cliquer sur une zone vierge de la Playlist (en mode crayon) pour le placer dans la Playlist.

4. **Jouez avec les réglages de canal.** Une fois le Pattern configuré, faites des essais avec les réglages de canal situés à gauche. Les deux boutons rotatifs règlent le **volume** et le **panoramique** du canal correspondant, la diode verte activant ou désactivant le canal. Le panoramique est similaire à la commande de balance sur une chaîne stéréo ; tournez-le pour déplacer le son entre gauche et droite dans le champ stéréo. Pour ramener un bouton rotatif à sa position par défaut, faites un **clic droit** dessus et sélectionnez **Reset.**

5. **Créez votre propre rythme.** Le rythme de cet exemple ne vous plaît pas ? Pas de problème, créez le vôtre ! Dans les sections suivantes, nous verrons justement comment charger de **nouveaux échantillons (Samples)**, définir des **mélodies** et modifier le son de chaque canal (et même de chaque pas) à l'aide des **Plugins d'effets**.

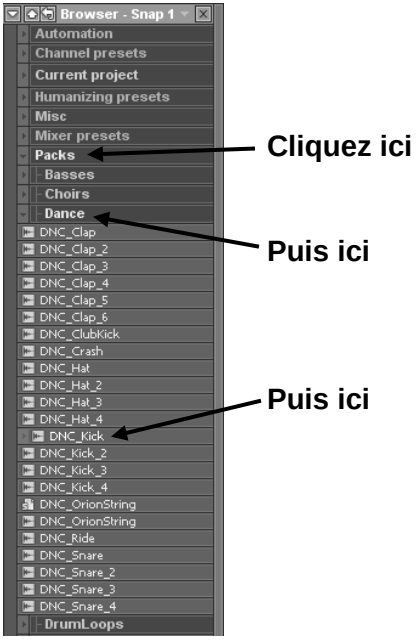
Découvrez-en plus sur la Playlist en page 31.

COMMENT UTILISER LES CANAUX

Dans cette section, nous verrons comment modifier le son des échantillons dans chaque canal d'échantillon. FL Studio propose un tel éventail de réglages qu'il est possible à deux personnes de créer des boucles radicalement différentes à partir d'échantillons pourtant identiques (techniquement parlant, chaque canal comprend un **Instrument**, qui peut être un échantillon ou un plugin de synthétiseur). S'il existe des échantillonneurs dédiés comme FPC (percussion) et DirectWave (instruments), l'échantillonneur à simple canal est un outil polyvalent et utile.

Attendez ! Qu'est-ce qu'un "échantillon" ? C'est un son enregistré dans un fichier. Chaque canal de FL Studio exploite par défaut un échantillon unique contenant en général une seule note (comme un son de caisse claire ou une note de basse), mais parfois des rythmes (boucles), voire des morceaux entiers. Les échantillons sont souvent des fichiers ".wav", mais FL Studio accepte aussi les fichiers ".mp3" et ".ogg".

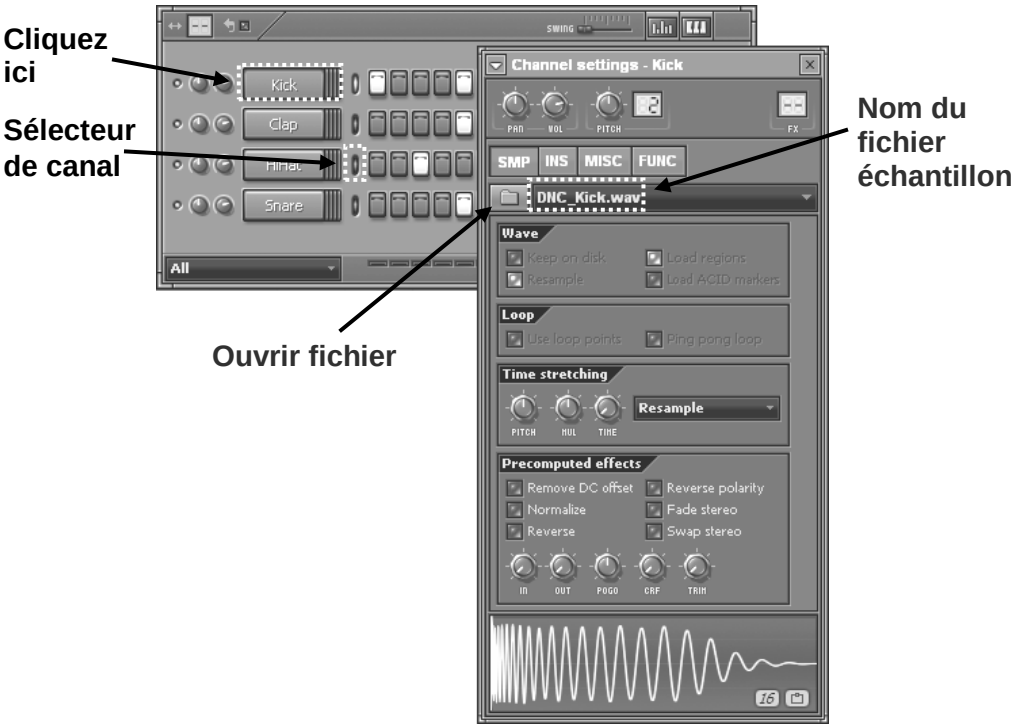
1. **Chargez un nouvel échantillon. Regardez dans le navigateur.** Une façon de charger les échantillons consiste à utiliser le **navigateur** (l'autre fenêtre vue en ouvrant la première fois FL Studio dans la section "Premier lancement" précédente). C'est un navigateur spécial pour sélectionner et charger les échantillons, boucles et presets. Pour trouver un son de grosse caisse, cliquez sur Packs, puis sur Dance. Un clic gauche sur un échantillon de la liste le fera jouer, un clic droit l'ouvrira dans le canal sélectionné. Vous pouvez aussi le glisser-déposer dans le séquenceur pas à pas. Sélectionnez un canal en cliquant sur la diode verte de **sélecteur de canal** à droite du nom de canal comme illustré ci-dessus.



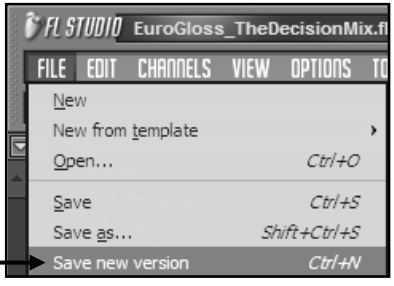
Vous avez perdu le navigateur ? Pas de problème. Les cinq gros boutons de la barre d'outils ci-dessous ouvrent et ferment diverses fenêtres, dont le navigateur et le séquenceur pas à pas. (Ne vous souciez pas encore des autres, tout s'éclaircira avec le temps…)

Ouvre le navigateur

2. **Ouvrez la fenêtre Channel Settings (réglages de canal, par clic gauche sur un bouton de canal).** OK, modifions l'échantillon de grosse caisse. Chargez un son de grosse caisse (ci-dessous) et ouvrez la fenêtre **Channel Settings** de ce canal d'un clic gauche sur le bouton de nom. Un autre moyen de changer d'échantillon, c'est l'icône **Ouvrir fichier** à gauche de la fenêtre de nom d'échantillon (ci-dessous). Elle ouvre un navigateur sur le répertoire contenant les échantillons de grosse caisse. Quand vous cliquez sur ceux-ci, FL Studio les joue automatiquement. Essayez d'ouvrir certains de ces échantillons et d'écouter l'effet d'une nouvelle grosse caisse sur le son de la boucle.



Sauvegardez ! Si vous avez créé un chef-d'œuvre et voulez le conserver, n'oubliez pas de sauvegarder. Pour cela, "Save new version" est une fonction pratique qui ajoute un suffixe 1,2,3…etc à la fin du nom de FLP pour que vous conserviez toutes vos anciennes versions.



3. **Jouez avec les effets de canal d'échantillonneur.** Il est utile de noter que FL Studio peut ajouter des effets audio aux voies de mixage (avec le sélecteur d'effet FX), mais le but est ici de vous montrer la puissance des effets d'un canal échantillonneur. Ok, le mieux maintenant est de lancer la boucle et de jouer avec les commandes du panneau d'échantillon (**SMP** pour "Sample") en fenêtre Channel Settings pour écouter leur influence sur le son. Voici une courte description de ce que font certaines. Reportez-vous à l'aide en ligne pour obtenir de plus amples informations.

Vol, Pan : ces molettes de volume et de panoramique sont également présentes pour chaque canal en fenêtre principale. Le réglage est répercuté en temps réel sur les boutons de la fenêtre des canaux.

Remove DC Offset : utilisez cette option pour corriger le décalage "vertical" des échantillons (voir fenêtre d'onde ci-dessous).
Reverse Polarity : "renverse" verticalement la forme d'onde.
Normalize : maximise le volume de l'échantillon sans distorsion.
Fade Stereo : crée un fondu stéréo du canal gauche au canal droit de l'échantillon.
Reverse : inverse l'échantillon.
Swap Stereo : échange les canaux gauche et droit de l'échantillon.

Fade In (IN) : applique un fondu montant rapide à l'échantillon (à fond à gauche, il est désactivé).
Fade Out (OUT) : applique un fondu descendant rapide à l'échantillon (à fond à gauche, il est désactivé).
Pitch bend (POGO) : applique une variation de hauteur (pitch bend) à l'échantillon. Utile avec des échantillons de batterie.
Crossfade Loop (CRF) : permet un fondu-enchaîné (crossfade) de l'échantillon pour créer des bouclages transparents (à fond à gauche, il est désactivé).
Trim Threshold (TRIM) : FL Studio coupe le silence en fin d'échantillon pour libérer de la RAM sans modifier le son. Cette commande détermine le seuil de volume sous lequel FL Studio considère le son comme du "silence".

Fenêtre d'onde : affiche la forme de l'échantillon sonore. Cliquez ici pour entendre l'échantillon avec tous les effets. Sert aussi au glisser-déposer pour charger des échantillons. Clic droit aussi !

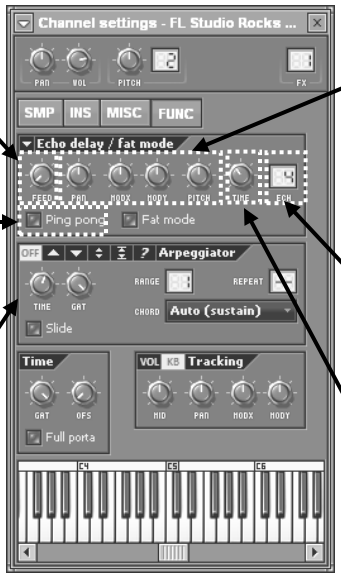
Vous n'entendez pas de différence ? Si vous pressez un bouton ou tournez une commande mais n'entendez aucune différence, essayez sur un autre canal. Exemple : un réglage peut avoir un effet nul sur une grosse caisse mais considérable sur le son d'une caisse claire. Si vous n'entendez toujours pas de différence, arrêtez la lecture de la boucle et isolez les sons en cliquant sur la fenêtre d'onde. Vous pouvez mieux entendre l'effet sans les autres instruments.

4. **Ajoutez de l'écho.** Ouvrez la fenêtre Channel Settings d'un échantillon de grosse caisse et cliquez sur l'onglet **FUNC** pour afficher la fenêtre ci-dessous. Les commandes de la section supérieure (Echo delay/Fat mode) permettent de définir un effet d'écho sympa pour un instrument seul. Commencez par augmenter le réglage **FEED** d'un quart de tour ; écoutez le résultat sur le son de grosse caisse… Modifiez l'écho à l'aide des autres réglages… Vous pouvez aussi alterner entre divers modes d'écho et "Fat" en cliquant sur la barre de titre de la section Echo Delay (par défaut, Classic Echo). Vous en saurez plus sur ces différents effets dans le manuel en ligne. **Note :** vous pouvez aussi obtenir le même résultat avec un effet audio chargé dans le Mixer. Nous verrons cela plus tard.

Feed : volume de l'écho (vitesse à laquelle l'écho disparaît).

Ping Pong : fait basculer le son de l'écho entre gauche et droite (rend très bien au casque).

Arpeggiator : la description de cet effet est donnée dans la section **Instruments** de ce manuel.



Pan, Cut, et Res ont le même rôle qu'en panneau *échantillon (SMP)* mais les effets montent quand l'écho s'affaiblit.

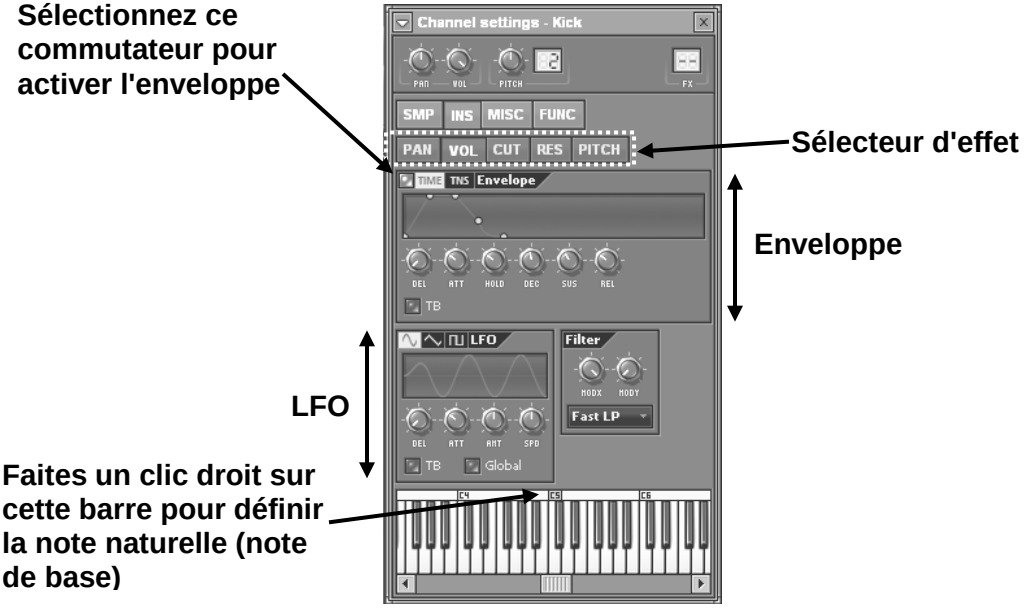
Pitch contrôle la hauteur de l'écho. Si vous tournez ce bouton à droite, l'écho est plus aigu à la fin de l'effet.

Ech : nombre d'échos de l'instrument joués avant que l'écho ne s'arrête.

Time : détermine l'intervalle (en pas) entre chaque écho. L'intervalle maximum est de 16 pas.

Réglage précis du paramètre Time de l'écho : le réglage "Time" est particulièrement précis afin de vous permettre de définir exactement l'écho souhaité. Pour obtenir un écho en rythme, tournez ce potentiomètre en regardant la barre d'information. Pour entendre un écho tous les trois pas, tournez le potentiomètre jusqu'à ce que "3:00" soit affiché à l'écran.

5. **Jouez sur les réglages des instruments.** Regardons rapidement le panneau **INS** avant d'aller plus loin (il y a aussi des choses à lire sur **MISC**, voir l'aide FL dans **Help**). Cliquez sur l'onglet **INS** pour accéder aux **réglages d'instruments**. Cet onglet vous permet d'appliquer des **enveloppes** et **LFO** aux réglages de **volume**, **panoramique**, **fréquence de coupure**, **résonance**, et **hauteur** de votre échantillon.



6. **Qu'est-ce qu'une enveloppe ?** Une enveloppe fait varier la valeur d'un paramètre durant la vie d'un son. Une des plus courantes est l'**enveloppe de volume** qui fait monter puis chuter le volume du son. On peut aussi définir une enveloppe affectant la hauteur, la fréquence de coupure, et la résonance. En termes d'enveloppe de volume (**VOL**), le retard ou délai (**DEL**) fixe le temps qui s'écoule avant que l'enveloppe ne démarre, l'attaque (**ATT**) est la vitesse de fondu entrant, le maintien (**HOLD**) détermine le temps pendant lequel le son est joué au volume maximal, et le déclin (**DEC**), le sustain (**SUS**), et le relâchement (**REL**) contrôlent la disparition du son. Jouez avec les boutons et regardez le dessin changer en dessous d'eux.

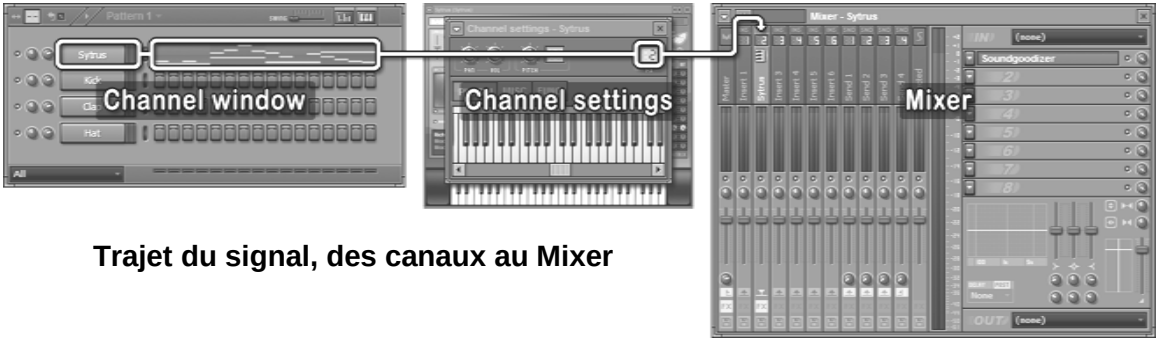
7. **Qu'est-ce qu'un LFO ?** Le sigle LFO signifie **Low Frequency Oscillator** (oscillateur basse fréquence). Il agit comme une enveloppe mais répète indéfiniment une forme d'onde pendant qu'une note est jouée. Il sert le plus souvent à faire osciller en haut et en bas la hauteur pendant la durée d'un son (vibrato). L'amplitude (**AMT**) détermine la profondeur d'oscillation, la vitesse (**SPD**) la rapidité d'oscillation, le délai (**DEL**) le temps avant le début de l'oscillation, l'attaque (**ATT**) la rapidité à laquelle l'oscillation atteint son intensité maximale. Modifiez les réglages à l'aide des potentiomètres et regardez le graphique changer.

8. **Comment les utiliser ?** Utilisez le **sélecteur d'effets** (voir illustration ci-dessus) pour choisir l'effet, puis tournez les potentiomètres de l'enveloppe ou du LFO. Cliquez sur la diode témoin d'activité pour activer/désactiver l'enveloppe sur chaque effet. Ramenez le potentiomètre d'amplitude (AMT) au centre (pointant vers le haut) pour désactiver le LFO.

9. **Pourquoi je n'entends pas l'effet ?** Si vous êtes toujours sur la grosse caisse, vous aurez effectivement du mal à percevoir l'influence du LFO, même si celle de l'enveloppe est perceptible. Ces effets sont plus notables sur les échantillons plus longs ou sur des sons d'instruments tenus comme 3OSC.

Quand vous cliquez avec le bouton gauche sur un **bouton de canal**, la fenêtre **Channel settings** s'ouvre avec l'interface du plugin. Vous constaterez que certaines commandes de **Channel settings** n'ont aucun effet sur le son, c'est normal. Généralement, pour les plugins d'instrument, le sélecteur **FX** de Channel settings sert à envoyer l'audio à une **voie de mixage**. L'onglet FUNC (fonction) de la fenêtre Channel settings est toutefois bien pratique avec les plugins d'instrument. Essayez avec l'Arpeggiator, super pour jouer en live sur un clavier MIDI.

On va pouvoir passer aux choses sérieuses ! … ou votre PC a-t-il déjà pris feu ?

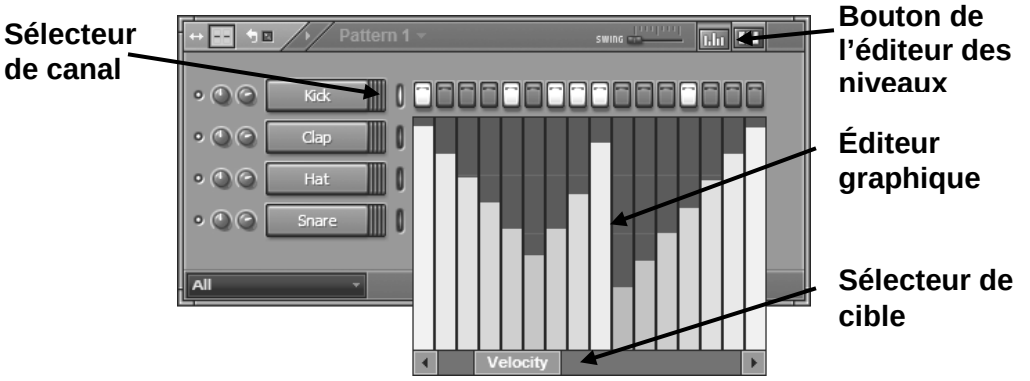


Trajet du signal, des canaux au Mixer

COMMENT ÉDITER LES PROPRIÉTÉS DES NOTES DU SÉQUENCEUR PAS À PAS

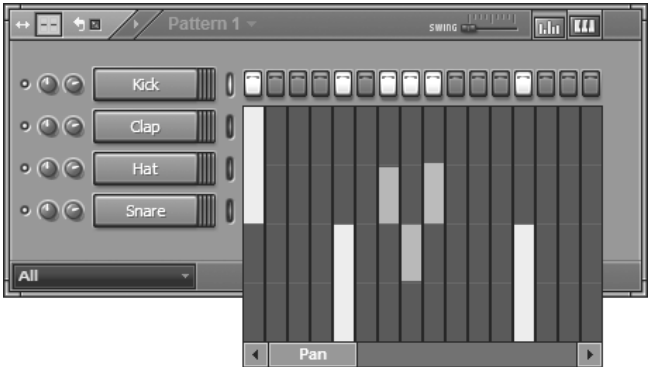
Vous connaissez maintenant quelques moyens offerts par FL Studio pour régler et modeler les sons d'un canal d'échantillon. Dans cette section, nous allons vous montrer comment certains de ces effets peuvent être appliqués séparément sur chaque pas. Nous vous montrerons aussi comment programmer des mélodies. Notez que si vous avez une **édition Fruity ou supérieure**, nous vous recommandons fortement d'**employer le Piano Roll au lieu du séquenceur pas à pas** pour le travail mélodique (voir page 26).

1. **L'éditeur des niveaux.** L'un des outils les plus simples à prendre en main est sans doute l'**éditeur graphique**. Sélectionnez tout d'abord le canal à éditer en cliquant sur le nom de ce canal ou en cliquant sur la diode verte de sélecteur de canal à droite du nom du canal. Appuyez ensuite sur le **bouton de l'éditeur graphique** qui le fait s'afficher comme ci-dessous.

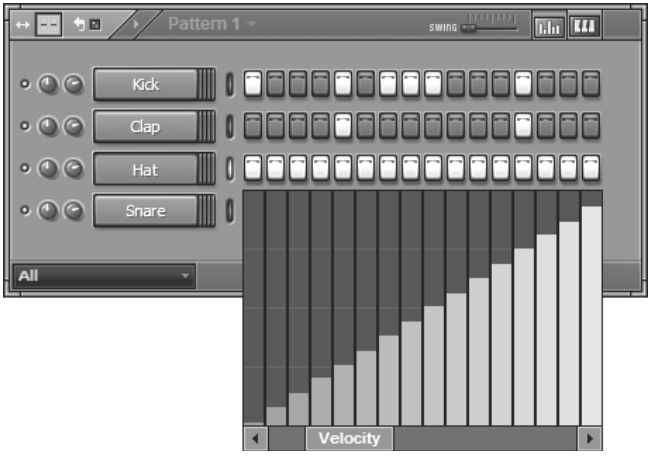


2. **Sélecteur d'effet.** Essayez de cliquer et de tirer sur le **Sélecteur de cible** sous le graphique pour voir quels effets peuvent être édités graphiquement. Vous verrez **Pan**, **Velocity** (un autre nom pour le volume), **Filter cut (coupure du filtre), Filter res (résonance du filtre), Pitch (hauteur)** et **Shift (décalage)**. Si certains effets ont déjà été évoqués en section "Édition des canaux", ici la différence est que vous pouvez également éditer les valeurs de ces effets pour chaque pas. Chaque barre détermine la valeur de l'effet pour la simple note représentée au-dessus (ou au-dessous).

3. **Panoramique de la grosse caisse.** Essayez de reproduire les réglages de panoramique ci-dessous. Le graphique du panoramique est centré au milieu. Les valeurs s'éditent en cliquant au niveau souhaité dans la barre associée à chaque note. Une fois obtenu le résultat ci-dessous, le son de la grosse caisse basculera d'une enceinte à l'autre. Le résultat est excellent si vous combinez ce réglage avec l'écho à 3 pas ajouté en section précédente…

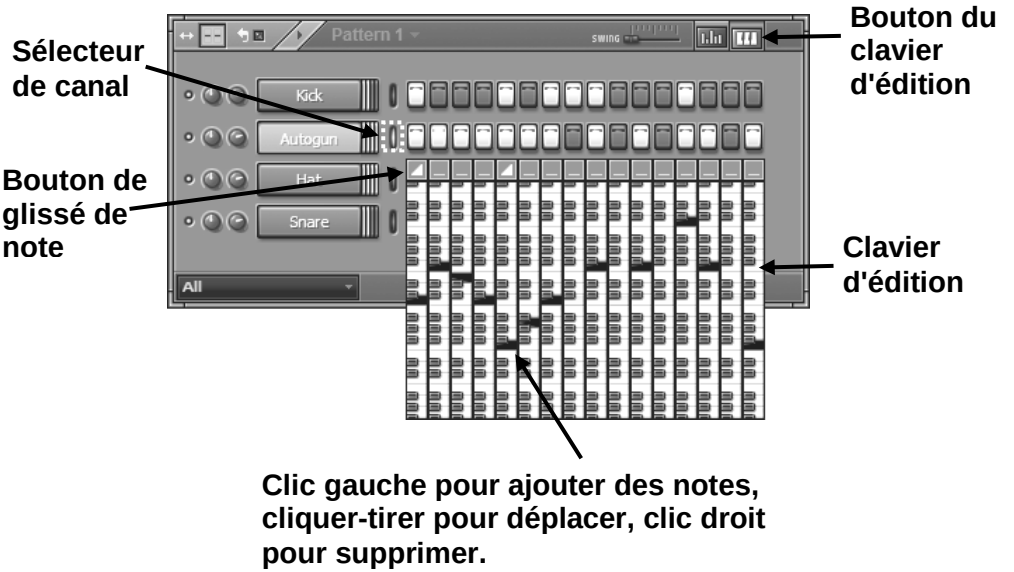


4. **Essayez le volume (dynamique ou "Velocity").** Vous pouvez appliquer des effets de fondus entrant et sortant sur un Pattern avec le graphique Velocity. Essayez de remplir tous les pas, ouvrez l'éditeur graphique sur Velocity puis apportez des variations comme celles ci-dessous (clic gauche sur les barres puis tirez vers le haut/bas). Quand vous pressez Play (en mode pattern), vous entendez le volume monter à chaque pas. Ce graphique n'est pas centré au milieu comme le panoramique mais va de zéro (en bas) à une valeur maximale (en haut). Ces variations de volume peuvent très bien sonner en combinaison avec des variations de fréquence de coupure (Cutoff) et de résonance (Resonance). **Astuce :** pour tracer une pente régulière dans l'éditeur graphique, faites un clic droit sur la première barre puis faites glisser la souris vers la droite pour définir d'un coup les valeurs de toutes les barres.

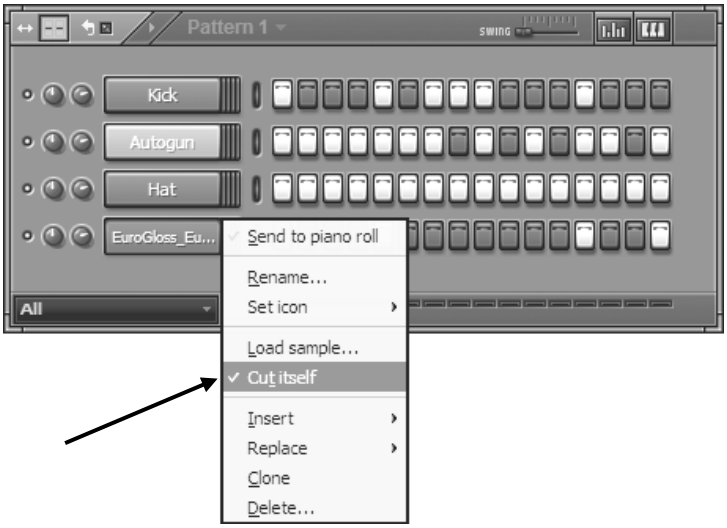


5. **Jouez avec les autres effets.** Faites des essais avec les autres effets sur l'éditeur graphique. La coupure (**Filter Cut**) et la résonance du filtre (**Filter Res**) peuvent servir à ajouter ou retrancher des valeurs aux réglages des boutons principaux de coupure et résonance du filtre dans l'onglet INS de la boîte de dialogue Channel settings (voir la section "Édition des canaux"). **Pitch** permet de jouer l'échantillon plus haut ou plus bas, comme le bouton Pitch de la boîte de dialogue Channel settings. **Shift** peut être utilisé pour décaler un pas plus près du pas adjacent (les meilleurs musiciens pourront utiliser ce paramètre pour donner du groove à leurs rythmes).

6. **Faites des mélodies**. Généralement, le **Piano Roll** (page 26) est le meilleur endroit pour la composition mélodique (clic droit sur un bouton de canal), toutefois si vous avez chargé un instrument mélodique (comme l'instrument "3OSC"), le clavier d'édition peut aussi servir. Pour **charger "3OSC"**, faites un clic droit sur un bouton d'instrument et utilisez la commande "replace" (remplacer) du menu contextuel. Pour éditer les notes de cette mélodie, cliquez sur le bouton du **clavier d'édition** alors que le canal 3OSC est sélectionné comme ci-dessous. Un clavier vertical s'affiche pour chaque pas. Avec un peu de chance, vous avez une certaine technique de jeu au clavier (sinon, il est temps de prendre quelques leçons !). Vous pouvez éditer chaque note en faisant un **clic gauche** sur les touches du clavier. Faites un **clic droit** pour désactiver la note. Quand la boucle ne joue pas, cliquer sur une note la fait jouer. Mais une fois encore, le Piano Roll est plus adapté à un travail mélodique sérieux.



Conseil super important. Quand vous souhaitez créer une mélodie à partir de longs échantillons, il est souvent préférable de la configurer pour que chaque note coupe la précédente. La façon de faire la plus simple consiste en un **clic droit** sur le **nom du canal** dans le séquenceur pas à pas suivi d'une sélection de l'option **Cut Itself** (se couper elle-même) du menu contextuel.

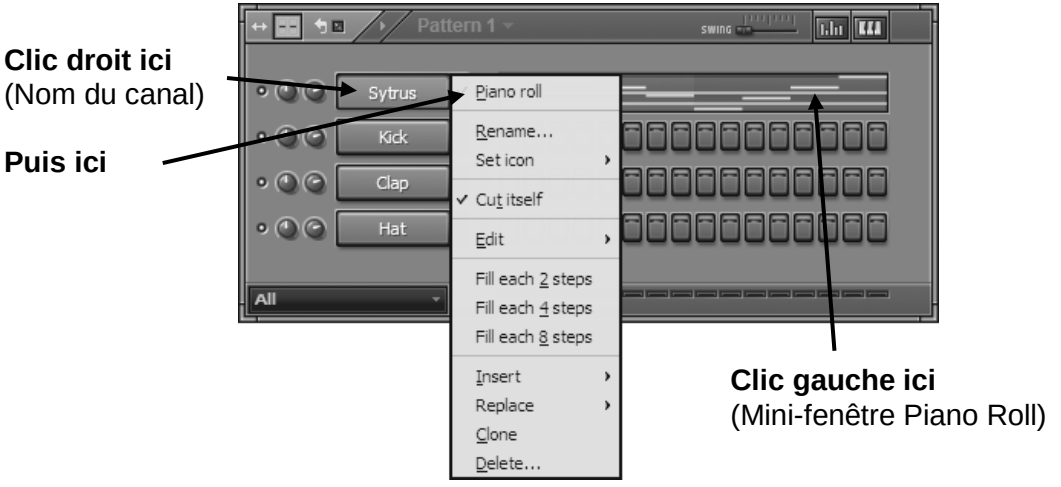


Grande nouvelle ! Vous pouvez annuler la dernière modification faite grâce au menu Edit ou avec CTRL Z. Il existe aussi un "historique d'annulation" appelé "Current project, History folder" (project actuel, dossier historique) dans le répertoire **Browser**. Cliquez ici et là dans la liste pour annuler/rétablir des changements. Assurez-vous que **F10 > General Settings > Undo knob tweaks** (annuler les modifications de commandes) est sélectionné.

LE PIANO ROLL (notes)

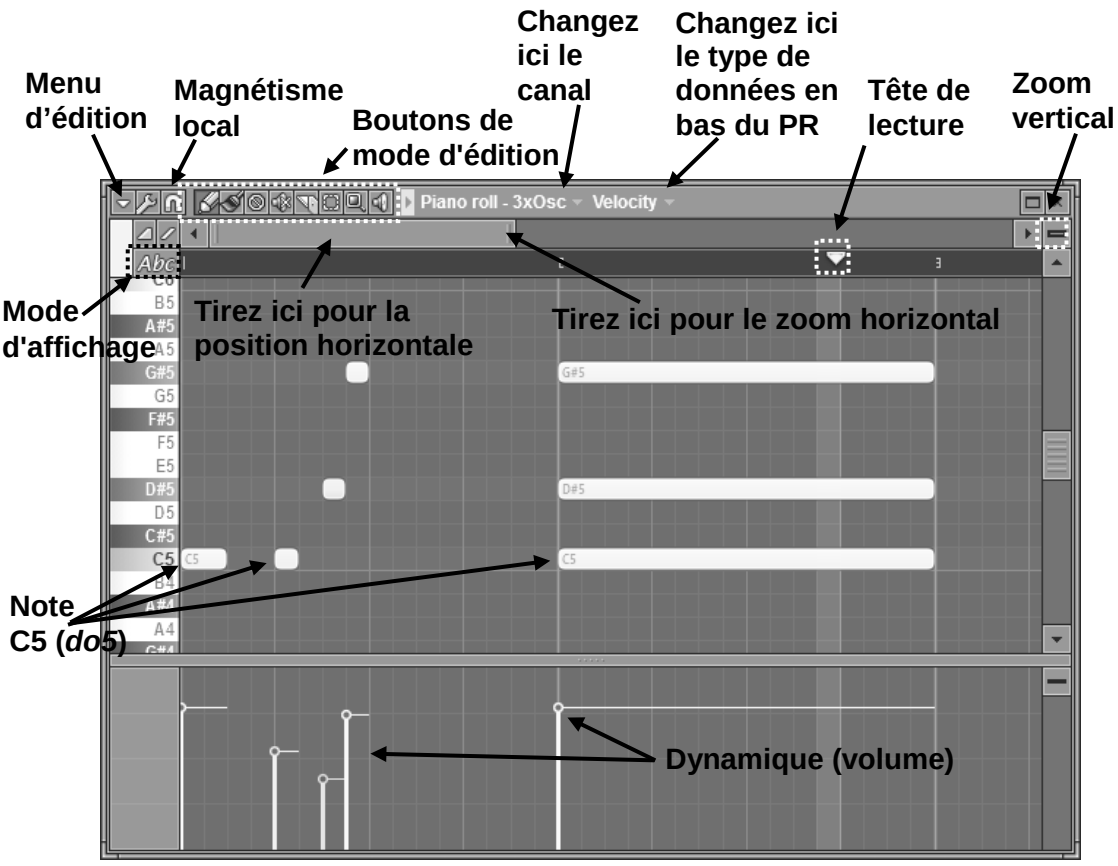
Vous avez sans doute déjà constaté qu'il existe certaines choses que le séquenceur pas à pas ne fait pas très bien. Il est en effet difficile à utiliser sur les mélodies de plus d'une mesure ou lorsque vous souhaitez jouer des accords. Le Piano Roll pallie à tous ces problèmes !

1. **Ouvrez le Piano Roll.** Chargez **NewStuff.flp** et sélectionnez un Pattern affichant quelques barres vertes comme ci-dessous. Notez que le séquenceur pas à pas se présente sous un aspect très différent. Ces canaux contiennent des données de Piano Roll et plus des pas ordinaires. Vous pouvez ouvrir l'éditeur **Piano Roll** de chacun de ces canaux en faisant un **clic droit sur le nom du canal** ou un **clic gauche dans la mini-fenêtre Piano Roll**. Ouvrez la fenêtre Piano Roll du canal Ins_Round.



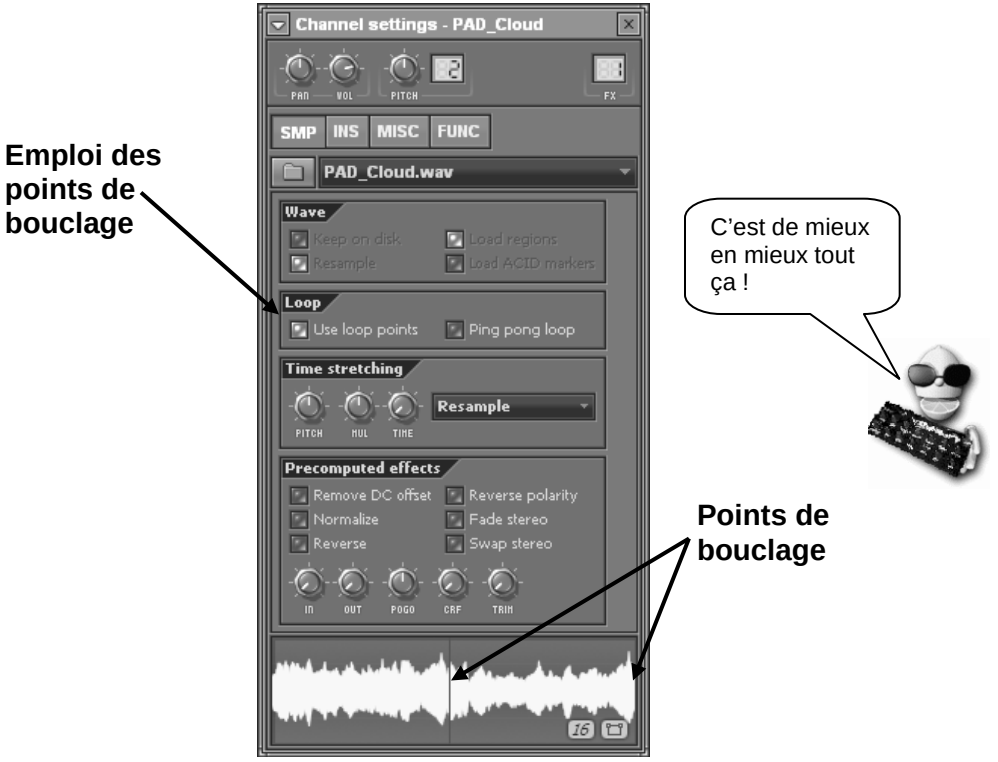
2. **Ce qui s'affiche à l'écran.** À première vue, cette fenêtre ressemble à l'éditeur d'événements. Vous voyez la **tête de lecture**, les **boutons de mode d'édition** et le **bouton de menu d'édition** ? Cependant les "événements" de la fenêtre Piano Roll correspondent ici à des notes jouées à des moments précis et non plus aux réglages de niveau de différentes commandes de FL Studio. Chaque bande verte horizontale indique le début et la fin d'une note et le **clavier** affiché à gauche la hauteur de chaque note. La note désignée ci-dessous est un C5 (*do* de la 5e octave), commençant sur le 2e temps de la 1ère mesure et durant 3/4 de temps.

Regardez où vous cliquez ! La mini-fenêtre Piano Roll de la fenêtre des canaux a une fonction sympa : pour les longues partitions Piano Roll, elle ouvre le Piano Roll à l'endroit où vous avez cliqué. Sensass !



3. **Qu'en est-il de la fenêtre du bas du Piano Roll ?** Elle permet de régler toutes sortes de paramètres de note comme dynamique de note (Velocity), panoramique (Pan) et automation de canal. S'il existe un événement d'automation dans le Pattern dont fait partie le Piano Roll, vous pouvez le sélectionner aussi et l'éditer dans la fenêtre du bas, comme dans l'éditeur d'événements. Encore plus reposant ? Vous pouvez utiliser le sélecteur de canal pour changer les Piano Rolls dans le Pattern (indiqué ci-dessus comme "Changez ici le canal").

4. **Quels types de canaux peuvent avoir des Piano Rolls ?** Cette fonction est disponible pour tout type d'instrument. Retenez toutefois ceci sur les **canaux d'échantillons**. Vous pouvez utiliser le Piano Roll sur n'importe quel canal d'échantillon, ce qui est pratique pour la programmation de percussions, mais les accords et les notes tenues fonctionneront toujours mieux si vous utilisez des **échantillons en boucle**. Les points de bouclage permettent de lire indéfiniment l'échantillon et ainsi de créer un son tenu tant que la note est maintenue (longueur des barres vertes ci-dessus). Si vous n'avez pas d'échantillon bouclé, vous pouvez utiliser le Piano Roll, mais vos notes risquent de ne pas durer aussi longtemps que désiré.



5. **Édition de base dans le Piano Roll**

   a. **Ajout de notes.** Pour programmer une note, vérifiez que vous êtes en mode Draw (dessin) en cliquant sur le **bouton de mode Draw** ( ) ou de **mode Paint** (pinceau), cliquez sur la zone des notes où la note doit commencer et relâchez. Saisissez le milieu de la note et tirez-la vers le haut/bas. Si le projet n'est pas en lecture, vous entendez la note programmée quand vous la déplacez. La longueur de la note sera celle de la dernière note placée. Pour modifier la longueur, tirez sur le bord droit de la barre verte.

   b. **Magnétisme des notes.** La note peut se caler à un endroit que vous ne voulez pas. Dans ce cas, modifiez le **magnétisme de la grille** dans la barre d'outils comme vous l'avez fait pour l'éditeur d'événements (voir section précédente). Si malgré cela vous ne parvenez pas à régler la longueur de la note comme souhaité, maintenez la touche ALT pour désactiver le magnétisme et tirez la note (délicatement !).

   c. Couleur des notes. Vous voyez la rangée composée de 4 boutons de couleur sous les boutons de mode d'édition ? Ils vous permettent de choisir la couleur des notes que vous programmez. Cela peut sembler bizarre maintenant, mais le codage par couleur peut vraiment vous aider à vous y retrouver dans les notes que vous avez programmées. De

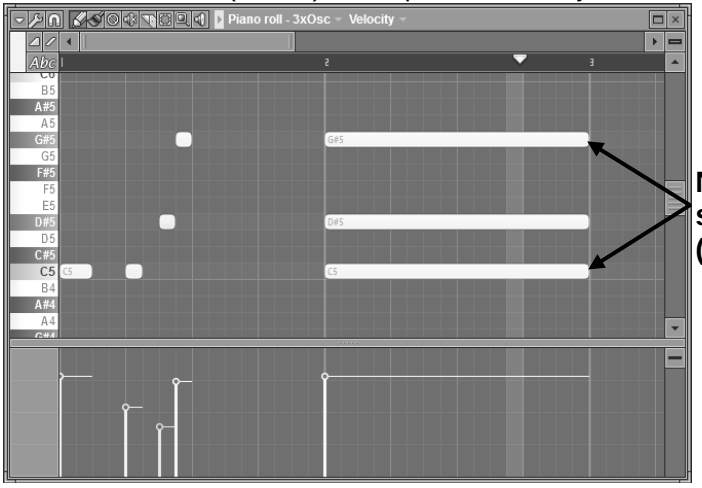
plus, le menu Edit vous permet par ailleurs de sélectionner par couleur (**Select By Color**) et donc de ne supprimer ou copier et coller que les notes d'une même couleur. Mieux encore, les couleurs de note vous permettent de contrôler différents canaux MIDI (voir l'aide principale dans FL Studio en pressant **F1**).

d. **Suppression de notes.** Deux méthodes s'offrent à vous – **clic droit** sur la note à supprimer ou passage en mode de suppression en cliquant sur le **bouton du mode Delete** (supprimer) (voir la section Éditeur d'événements).

e. **Annulation des changements.** Tout comme dans l'éditeur d'événements, il existe une possibilité d'annulation ("undo") limitée depuis le **menu Edit** ou en appuyant sur **Ctrl-Z**.

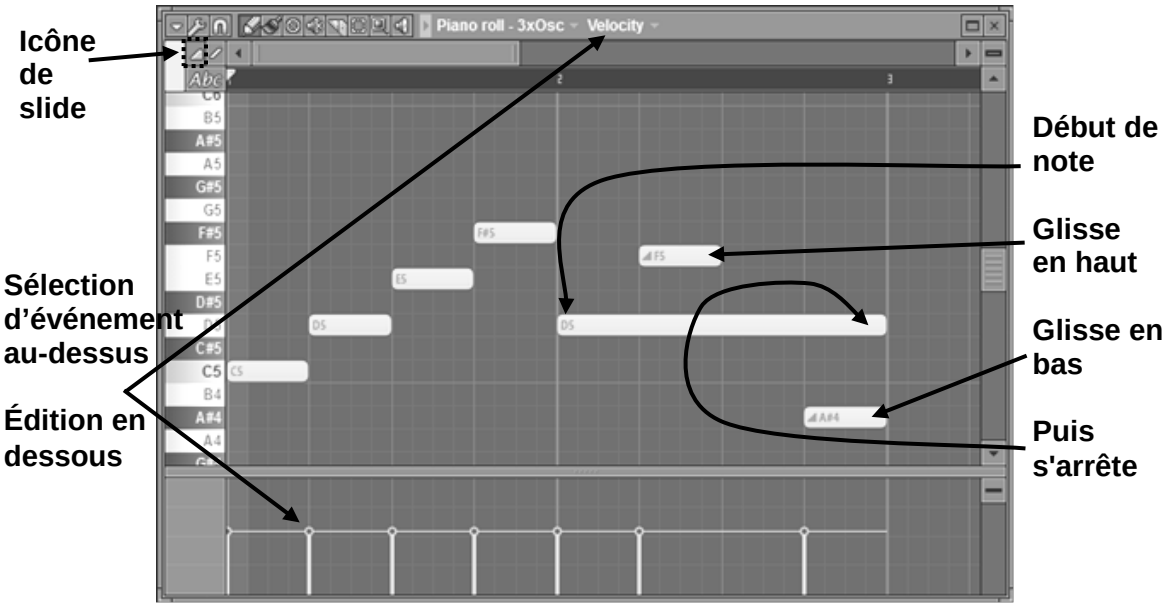
f. **Couper, copier, coller des notes.** Activez le mode de sélection avec le **bouton de sélection de mode** (voir section Éditeur d'événements) puis cliquez et tirez pour surligner des notes. Utilisez ensuite les options Cut (**Couper**), Copy (**Copier**), Paste (**Coller**) du menu Edit ou les touches **Ctrl-X**, **Ctrl-C** et **Ctrl-V**. Le collage peut s'avérer délicat. Les notes sont collées à leur position d'origine dans la première mesure affichée. Donc pour coller des notes de la mesure 1 à la 2, sélectionnez-les en mesure 1, copiez avec **Ctrl-C**, faites afficher la mesure 2 et appuyez sur Ctrl-V. Si les notes ne s'affichent pas, c'est qu'elles sont en mesure 1. Appuyez sur Ctrl-Z pour annuler et recommencez.

6. **Accords et harmonies.** L'une des fonctions les plus intéressantes du Piano Roll est la possibilité de jouer accords et harmonies. Elle nécessite une certaine sensibilité musicale, même si l'option **Chord** (accord) du **menu Edit** facilite les choses. Sélectionnez le type d'accord puis activez le **mode Draw** (dessin). Vous pouvez alors ajouter des accords.



7. **Pitch Bend sur les notes.** C'est un effet très sympa, mais qui ne fonctionne que sur les plugins natifs de FL Studio comme 3xOSC (pour faire varier la hauteur d'un instrument VST, vous pouvez automatiser la commande de hauteur du canal dans lequel il est chargé, vous

vous rappelez de l'édition d'événement ?). Si vous cliquez sur l'**icône de slide (pente ou glissement de hauteur)** en haut à gauche juste sous le bouton du menu Edit, vous pouvez insérer des notes à Pitch Bend (aussi appelées notes glissées ou **notes avec slide**). Pour voir comment cela fonctionne, ajoutez une longue note dans le Piano Roll puis placez une note avec Pitch Bend au-dessus ou au-dessous. Veillez à ce que les deux notes se chevauchent. La longue note est jouée jusqu'à ce qu'elle atteigne la portion à Pitch Bend. La hauteur de la note monte alors en direction de la note glissée et reste à cette hauteur jusqu'à la fin de la note originale. Plus la note glissée est longue, plus l'effet de Pitch Bend est long**.**



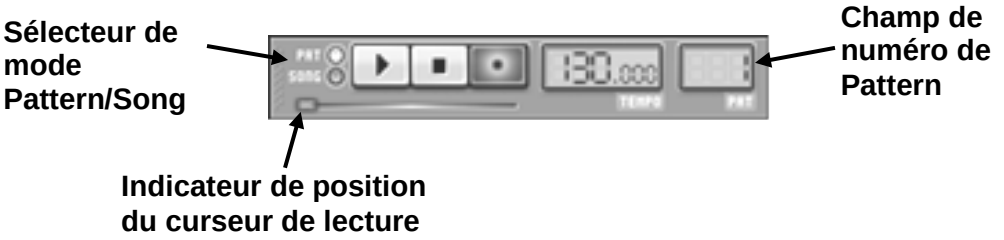
8. **Réglage des notes.** Vous vous souvenez de l'éditeur graphique en section Séquenceur pas à pas ? Il permet de régler individuellement volume, coupure et résonance du filtre, etc. pour chaque note. Des fonctions similaires existent au bas de l'éditeur Piano Roll. Quand vous programmez une note, vous obtenez en bas une colonne indiquant le niveau du paramètre choisi dans le menu déroulant de gauche (**Sélecteur d'événement** ci-dessus). Une fois les notes ajoutées, vous pouvez modifier leurs valeurs de paramètres en tirant sur le haut de ces colonnes avec la souris. La barre horizontale représente la longueur de la note. Vous pouvez régler **Velocity** (dynamique (volume), **Pan** (panoramique), **Cutoff** (fréquence de coupure), **Resonance**, et **Pitch** (hauteur). Vous pouvez même utiliser cette fenêtre comme éditeur d'événements pour les réglages de panoramique, hauteur et volume d'un canal. **NOTE :** vous pouvez aussi changer n'importe quelle propriété de note en double-cliquant dessus.

9. **Importation de morceaux MIDI.** Dans l'option **MIDI** du **menu File**, vous trouverez deux méthodes d'importation directe de fichiers MIDI dans le Piano Roll. Il existe des tonnes de fichiers MIDI pour divers morceaux populaires entendus ça et là. Vous pouvez maintenant les aspirer directement dans FL Studio et les utiliser dans vos morceaux. Sympa, non ?

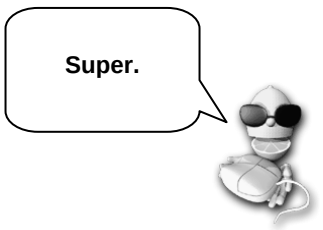
LA PLAYLIST (des Patterns aux morceaux)

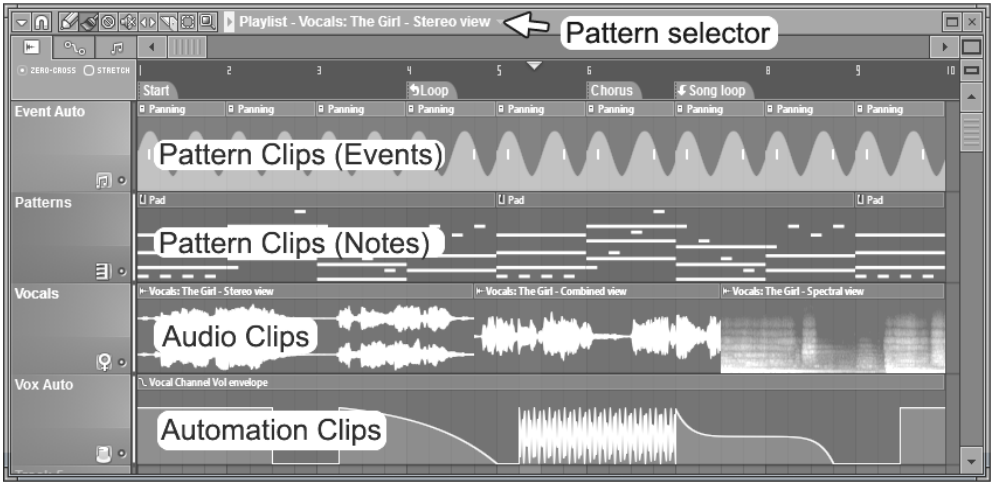
Vous avez maintenant vu les bases de ce qui peut être fait avec les sons échantillonnés (échantillons ou "samples) d'un même Pattern. Cette section vous montrera comment programmer plusieurs Patterns et les associer à l'intérieur d'une boucle plus longue.

1. **Le sélecteur de Pattern.** FL Studio vous permet de créer 999 Patterns différents de n'importe quelle longueur. Dans les sections précédentes, vous ne travailliez qu'avec le Pattern 1 mais vous pouvez accéder à d'autres Patterns en changeant le numéro dans le champ de **numéro de Pattern**. Utilisez votre souris pour tirer sur le sélecteur de Pattern ou utilisez les touches numériques "1" à "9" ou "+" et "–"). Vous trouverez ces commandes dans la barre d'outils en haut de la fenêtre principale de FL Studio. Faites un clic droit sur le sélecteur de Pattern pour afficher tous les Patterns qui contiennent des données.



2. **Contrôlez la liste de lecture ou Playlist.** Cette fenêtre peut être ouverte en utilisant le bouton situé sous la barre d'information, en appuyant sur la touche **F5**, ou en faisant un clic droit sur le bouton **Song/Pat** de la fenêtre principale (voir ci-dessus). Essayez et une fenêtre ressemblant à celle ci-dessous devrait s'afficher à l'écran. Cette fenêtre s'apparente à celle des Patterns, à ceci près que les pas sont associés à des Patterns entiers et plus à des canaux individuels, et que la longueur des barres reflète la longueur des Patterns. Assurez-vous que l'option **Song** est sélectionnée et appuyez sur **Play**. Vous devriez alors voir la **tête de lecture** de la Playlist se déplacer et entendre les Patterns qu'elle joue (utilisez NewStuff.flp). Quand la tête de lecture atteint la fin des pas, elle revient au **point de bouclage du morceau** et la lecture continue. Essayez de déplacer le point de bouclage (faites un clic droit à l'endroit où vous souhaitez le placer) et écoutez le résultat (si vous sélectionnez l'option **Pat**, FL Studio se contente de répéter le Pattern courant dans le séquenceur pas à pas).





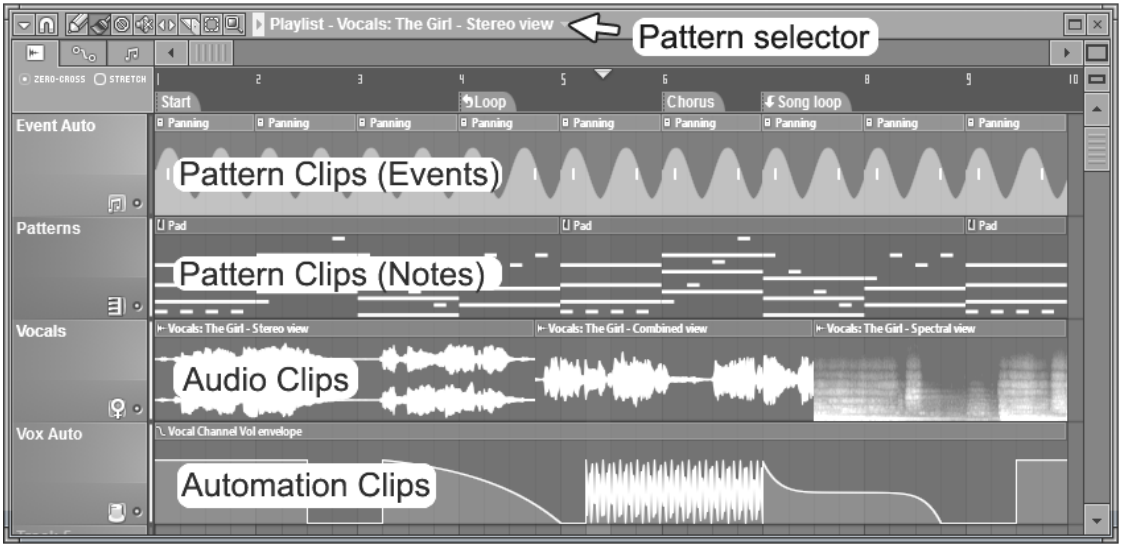
Pour ajouter des clips, utilisez le "*sélecteur de Pattern*" et cliquez sur des pistes vides de la Playlist.

3. **À quoi ça sert ?** Vous pouvez à présent assembler des Patterns en un morceau ("Song"). Cette fenêtre vous permet de modifier les mélodies, de changer les rythmes, d'insérer des transitions et de réutiliser certaines séquences plus loin dans le morceau. Les pistes de clips affichent des informations sur les données que contiennent Patterns et clips. C'est à vous de voir comment vous voulez travailler mais de nombreux compositeurs utilisent des Patterns distincts pour la batterie, la basse, la guitare solo, etc. afin de pouvoir travailler séparément sur chaque avant d'assembler le morceau dans la Playlist. Pour voir une Playlist exploitée à fond, regardez NewStuff.flp ou les flp du dossier "Cool Stuff" avec le navigateur.

4. **Types de données :** chaque piste de clips peut contenir un nombre illimité de clips audio, d'automation et de Pattern. Pour ajouter une nouvelle occurrence d'un clip, sélectionnez-le avec le "sélecteur de Pattern" pour clip et cliquez à un endroit vide dans les pistes. Essayez de déplacer les ondes ou de les couper avec le cutter. Dans l'aide en ligne, vous trouverez d'autres didacticiels vous expliquant comment les utiliser et plein d'informations (dans FL Studio, pressez F1). Il y a d'autres informations au chapitre Pistes audio. Vous pouvez appliquer à ces clips audio des enveloppes d'automation (par ex. pour un fondu de volume entrant/sortant sur un clip audio).

J'y suis ! La Playlist a un tas de "pistes de clips" génériques et les commandes de gauche servent à les nommer et à les rendre muettes. Les données musicales de note, d'échantillon et d'automation peuvent être organisées dans n'importe quelles pistes de clips (elles ne sont pas regardantes quant leur contenu)… facile… je pense… qu'est-ce que c'était déjà ?!

CLIPS AUDIO, DE PATTERN ET D'AUTOMATION (ÉDITION)



FL Studio *Producer Edition* vous permet de travailler avec des clips audio, de Pattern et d'automation. *Fruity Edition* ne permet que des clips de Pattern.

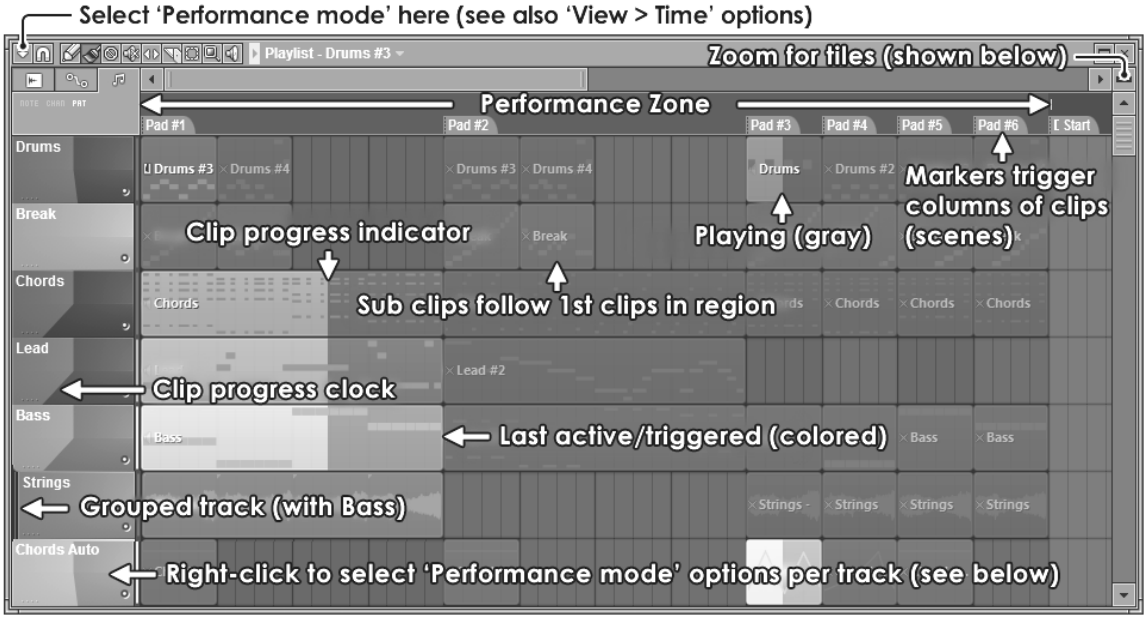
Pour placer des clips audio/d'automation et de Pattern, passez en mode crayon ou pinceau et faites un clic gauche sur une piste de clips (pour peindre des clips audio et d'automation, ils doivent déjà exister dans votre projet, sinon vous pouvez faire glisser un échantillon sur la Playlist et un clip audio sera automatiquement créé). Le mode pinceau permet de dessiner d'un coup plusieurs occurrences du clip audio (faites glisser la souris en tenant enfoncé son bouton).
Pour effacer un clip, cliquez dessus avec le bouton droit de votre souris ou utilisez le bouton gauche de la souris en mode effacement (erase).
Pour basculer d'une occurrence de clip à la lecture d'une autre, ouvrez le menu clip (clic gauche sur la flèche du coin supérieur gauche du clip) et depuis le menu de sélection de canal (Select Channel), choisissez un clip de remplacement.
Pour ouvrir la fenêtre Channel Settings du canal associé à l'occurrence du clip, ouvrez le menu clip et sélectionnez Channel Settings.
Pour écouter un clip audio, sélectionnez **Preview** (pré-écoute) dans le menu clip afin d'entendre l'échantillon du clip audio (le bouton Stop du panneau Transport arrête la pré-écoute).

Les clips d'automation peuvent automatiser tout paramètre éditable sur la totalité du morceau (plutôt qu'une automation basée sur chaque événement). Un emploi courant de ces clips d'automation est de réaliser un fondu entrant/sortant pour un clip audio en automatisant son volume. Toutefois, les clips d'automation vont beaucoup plus loin que le contrôle du volume des clips. N'hésitez pas à tester leur emploi. Utilisez le commutateur approprié pour alterner la gestion entre clips audio, clips d'automation et clips de Pattern.

MODE PERFORMANCE

Le mode Performance vous permet de déclencher des clips depuis la Playlist. Vous pouvez utiliser une souris sur la Playlist, le clavier de l'ordinateur ou un contrôleur pour déclencher les clips. L'objectif est de créer de nouvelles prestations live ou des remixes des clips contenus dans un projet (audio, Pattern et automation).

Le mode Performance agit en traitant la zone avant le marqueur de départ comme une "zone d'interprétation" qui permet le déclenchement des clips hors séquence entre les pistes. Un clip peut être lu par piste, donc s'il vous faut plusieurs clips simultanément, utilisez plusieurs pistes de Playlist. Le mode d'enregistrement détermine si les prestations sont enregistrées et disposées après le marqueur de départ pour un rendu ultérieur.

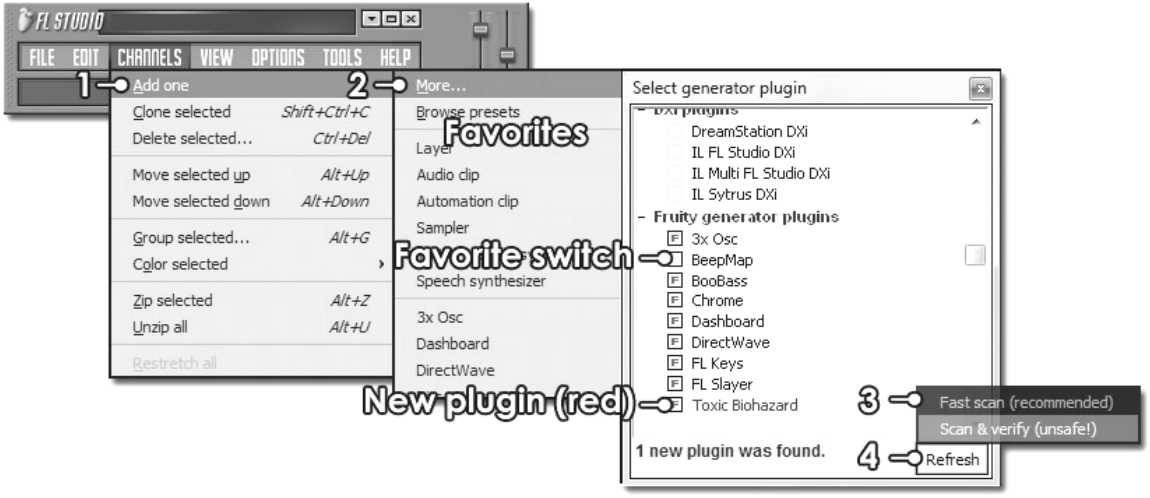


Il existe des TAS de raccourcis clavier et de touches modificatrices d'outil qui accélèrent vraiment le travail avec la Playlist. Par exemple, maintenez la **touche Shift** quand vous utilisez l'outil Crayon ou Pinceau et vous échangerez alors leurs actions. Vous pouvez aussi maintenir la touche **Shift de droite** et cliquer pour découper un clip OU survoler ce dernier avec la souris et presser la touche **Inser** pour faire de même. La touche **Alt** désactive le magnétisme quand vous la maintenez. Pressez F1 découvrez-en d'autres dans le manuel !

INSTRUMENTS, DES ÉCHANTILLONNEURS AUX SYNTHÉTISEURS

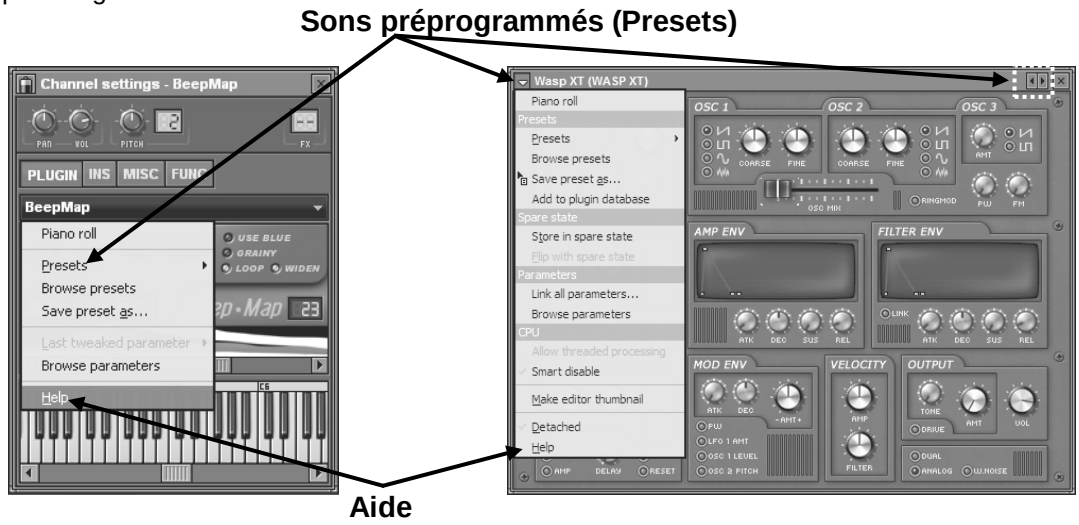
Jusqu'à présent, nous avons surtout travaillé avec des **canaux d'échantillonneur**. C'est utile mais assez basique en matière de création de son. FL Studio offre également des canaux contenant des sons créés en temps réel par des synthétiseurs logiciels comme **3xOSC**, **GMS**, **Wasp**, **SimSynth Live, PoiZone**, **Sytrus, Harmless** etc.. Pour utiliser la bonne terminologie, chaque canal contient un **instrument,** parfois appelé de façon générique un "générateur" car certains génèrent des données d'automation plutôt que du son. Les instruments peuvent être un échantillon ou "sample" (dans un canal d'échantillonneur ou "Sampler"), un plugin de synthétiseur, ou un autre type d'instrument combiné aux effets définis dans la fenêtre Channel Settings. La combinaison de ces instruments avec les canaux d'échantillons offre à FL Studio un potentiel sonore illimité !

1. **Ajout d'un canal de synthétiseur.** Pour ajouter un canal avec instrument synthétiseur, cliquez sur **Channels > Add One** comme ci-dessous et choisissez un des nombreux instruments disponibles : clips audio, d'automation, **3xOSC**, **Autogun**, **BeepMap**, **BooBass,** Buzz Generator Adapter, Chrome, Dashboard, **DirectWave, FL Keys, FL Slayer, FPC, Fruit Kick, Fruity DrumSynth Live, Fruity DX10**, **Fruity SoundFont Player**, **Sytrus**, **Plucked!**, **SimSynth, Wasp** et de nombreux autres (la liste s'accroît à chaque version !). Vous pouvez aussi télécharger et installer de nombreux instruments VST GRATUITS pris sur internet.



2. **Qu'en attendre ?** Le nouveau canal s'affiche dans le séquenceur pas à pas et la **fenêtre de configuration** de l'instrument aussi. Si celle-ci est assez petite, elle apparaît en fenêtre Channel Settings (3xOsc, BeepMap, Fruit Kick, Fruity SoundFont Player, Plucked!), sinon dans une fenêtre distincte (Autogun, BooBass, Buzz Generator, FPC, Fruity DrumSynth Live, Fruity DX10, Ogun, SimSynth Live, Wasp, Sytrus, Poizone, Sawer, Toxic Biohazard).

3. **Comment les utiliser ?** Il est important de savoir que la plupart des instruments ont leur propre aide. Si la fenêtre de configuration d'instrument est imbriquée en fenêtre Channel Settings, cliquez sur le nom du canal. Si elle a sa propre fenêtre, cliquez sur le menu du coin supérieur gauche.



4. **Sons préprogrammés (Presets).** La plupart des instruments synthétiseurs (BeepMap, Buzz Generator, Fruit Kick, Fruity DrumSynth Live, Fruity DX10, SimSynth Live, Wasp) disposent de sons préprogrammés (Presets). Dans la plupart des cas, vous pouvez les sélectionner depuis la section **Presets** du menu représenté ci-dessus ou en cliquant sur les petites flèches dans le coin supérieur droit de la fenêtre (voir illustration ci-dessus à droite). Cliquez avec le bouton droit pour voir toute la liste.

5. **Réglages de canal (Channel Settings).** Tous ces instruments ont une fenêtre Channel Settings que vous pouvez afficher en cliquant sur le nom du canal, tout comme pour les canaux d'instrument à échantillon. Mais comme chaque instrument est différent, tous leurs panneaux ne sont pas les mêmes comme c'est le cas pour les instruments à échantillon. Par exemple, le TS404 a des onglets SMP, MISC, et FUNC, tandis que le BeepMap a des onglets INS, MISC, et FUNC.

6. **Que font ces instruments ?** Veuillez noter que certains de ces instruments doivent être **achetés séparément.** Si vous ne les avez pas achetés, vous n'aurez qu'une version de démonstration pour écouter leurs sons mais ces canaux ne seront pas sauvegardés dans votre projet FL Studio. **Certains instruments (et effets) de démonstration produisent un son sifflant doux intermittent. Si vous entendez quelque chose qui sonne comme un océan, vous avez probablement une démo chargée quelque part dans votre projet.**

a. **3xOsc (inclus).** C'est un instrument simple permettant de combiner trois **oscillateurs** générant chacun un son. Les sons en eux mêmes ne sont pas trop excitants, mais constituent une excellente base de départ à combiner avec les effets de l'onglet INS ou avec d'autres plugins d'effets (expliqués dans un autre chapitre) particulièrement si vous êtes novice en synthèse.

b. **Autogun (inclus)** est un univers de sons attendant d'être découvert. Basé sur le moteur de synthèse Ogunet et sur le processeur d'effet Soundgoodizer, Autogun contient 4 294 967 296 presets (quatre milliards deux cent quatre-vingt quatorze millions neuf cent soixante sept mille deux cent quatre-vingt seize), la plupart n'ayant encore jamais été entendu par aucun homme (ou femme, il y a des filles ici ? Récupérez vite leur numéro de téléphone !).

c. **BassDrum (inclus).** C'est un synthétiseur de basse/grosse caisse flexible avec

prise en charge d'une couche d'échantillon. Soyez prêt à faire gronder... vos voisins !

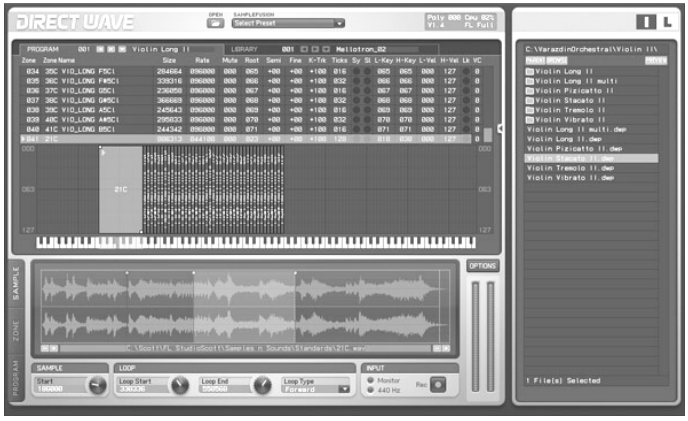
d. **BeepMap (inclus).** Celui-ci est bizarre. Il interprète les fichiers d'images Bitmap pour les transformer en son; les résultats sont surprenants et réussis. C'est le type de synthé employé par Aphex Twin pour intégrer à une piste une image de lui-même qui s'affiche quand la piste est envoyée à un analyseur de spectre.

e. **BooBass (inclus).** Petit générateur de basse pratique du même développeur que SimSynth.

f. **Dashboard (inclus).** Vous permet de créer vos propres interfaces MIDI et de commande interne (voir dans l'aide en ligne les commandes internes concernées).

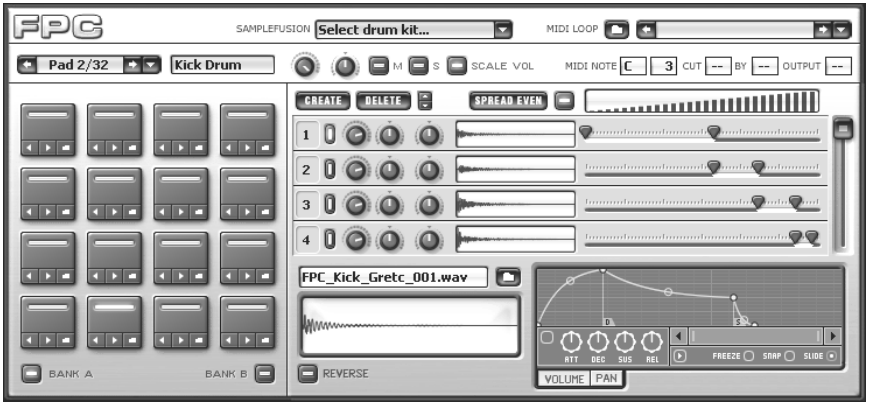
g. **FL Keys (inclus).** Simulateur de piano réaliste avec emploi optimisé du processeur et de la mémoire.

h. **DirectWave (version lecteur).** Puissant échantillonneur à section de synthèse entièrement programmable, avec tous les "plus" d'un échantillonneur. Direct Wave peut aussi "échantillonner" (enregistrer) comme effet dans une piste du Mixer.



i. **FL Keys (inclus).** Simulateur de guitare électrique réaliste équipé d'une section ampli de qualité et d'un rack d'effets vous permettant de recréer un son complet de guitare sans autres plugins.

j. **FPC** (FL Pad Controller, **inclus)**. Plugin similaire à l'unité physique MPC d'Akai, codé et optimisé pour la plate-forme FL Studio. FPC est une boîte à rythmes multicouche/dynamique autonome qui facilite la création, l'édition et le changement de kits de batterie à la volée. FPC accepte 16 patches multicouches pour les banques A et B.

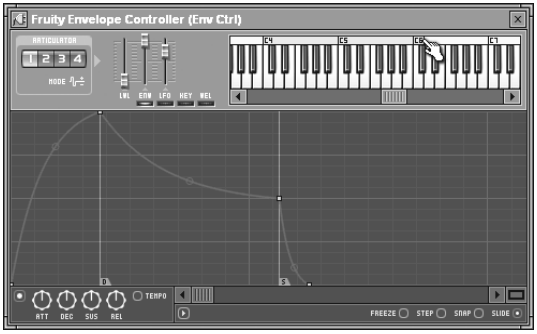


k. **Fruit Kick (inclus).** Instrument grosse caisse.

l. **Fruity DrumSynth Live.** Plugin synthétiseur de batterie vous permettant de définir des "pêches" de batterie et de les piloter au clavier.

m. **Fruity DX10.** Synthétiseur FM polyphonique 8 voix (ce qui signifie 8 notes à la fois). Il est conçu pour produire des sons de haute qualité sans trop solliciter le processeur central.

n. **Fruity Envelope Controller (inclus)**. Vous permet de déclencher des enveloppes qui peuvent être associées à des paramètres de FL Studio. Comprend un éditeur d'enveloppe similaire à celui employé dans le Sytrus et le FPC.



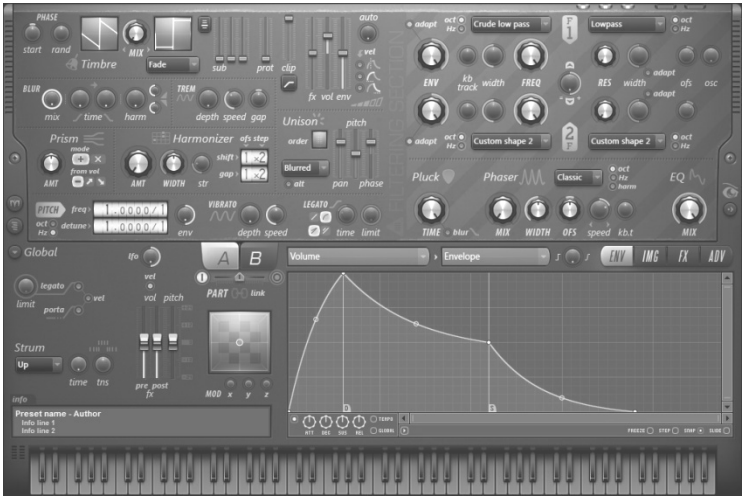
o. **Fruity Granulizer (inclus).** Donne des sons sympas, changeants, à partir de vos échantillons.

p. **Harmless (démo).** Effectue une synthèse soustractive avec un moteur de synthèse additive. Cela semble complexe mais il est simple d'en tirer de grands sons.

q. **Groove Machine (démo).** La Groove Machine est un échantillonneur (de batterie) multicanal, un synthétiseur hybride multitimbral, un séquenceur et, dernière fonction mais pas la moindre, une "Groove Box" inspirée par les matériels de ce type. Une attention particulière a été portée aux prestations live via des contrôleurs MIDI.

r. **GMS, Groove Machine Synth (inclus).** Le Groove Machine Synth est un canal de synthétiseur hybride multitimbral et d'effet de la Groove Machine.

s. **Harmor (démo).** Tout comme son prédécesseur Harmless, l'Harmor dispose d'un puissant moteur de synthèse additive. Ses modules sembleront familiers aux adeptes des synthétiseurs soustractifs : oscillateurs, filtres et phasers. Ils sont présents dans l'Harmor mais, comme ils agissent sur les données de synthèse additive plutôt que sur l'audio, ils offrent plus de liberté.



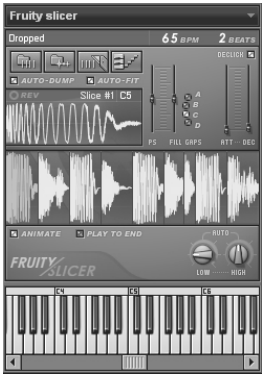
t. **Morphine (démo).** Puissant synthétiseur additif à l'architecture logique, souple, qui vous permet de créer n'importe quel son. Vous pouvez faire cela directement en réglant manuellement les harmoniques ou en prenant en entrée n'importe quel échantillon et en le resynthétisant dans une des 4 voix indépendantes.

u. **Ogun (démo)** peut produire des timbres métalliques et chatoyants d'une richesse exceptionnelle, sans y être limité. Son moteur de synthèse caractéristique peut générer plus de 32 000 harmoniques, modulées par des fonctions de "placage harmonique" de haut niveau donnant un contrôle tonal direct à l'utilisateur.

v. **Toxic Biohazard (démo).** Dispose d'un moteur de synthèse hybride, combinant le meilleur de la FM et de la synthèse soustractive. Avec des filtres chauds modélisant leurs équivalents analogiques et un jeu d'effets intégrés, Toxic Biohazard, c'est à la fois la commodité, la simplicité et une superbe qualité sonore.

w. **Fruity Keyboard Controller (inclus)**. Une commande d'automation qui ne produit aucun son par elle-même, mais peut être utilisée comme bouton de commande et curseur dans FL Studio, en affectant depuis le Piano Roll ou le séquenceur pas à pas la hauteur et la dynamique de note à tout paramètre automatisable ou plugin de tierce partie.

x. **Fruity Slicer (inclus**). Il vous permet de découper une rythmique et de jouer des coups de batterie individuellement au clavier. Vous pouvez faire des breaks sympas vraiment vite avec cet outil.



y. **Fruity SoundFont Player (inclus dans le bundle Signature).** Un instrument lecteur d'échantillon sophistiqué qui fonctionne avec la collection SoundFont2.

z. **Fruity Vibrator (inclus).** Vous pouvez ajouter des vibrations à vos morceaux avec n'importe quel fichier Force Feedback (.ffe). Ces fichiers peuvent être créés avec l'outil Microsoft Force Editor du kit développeur DirectX.

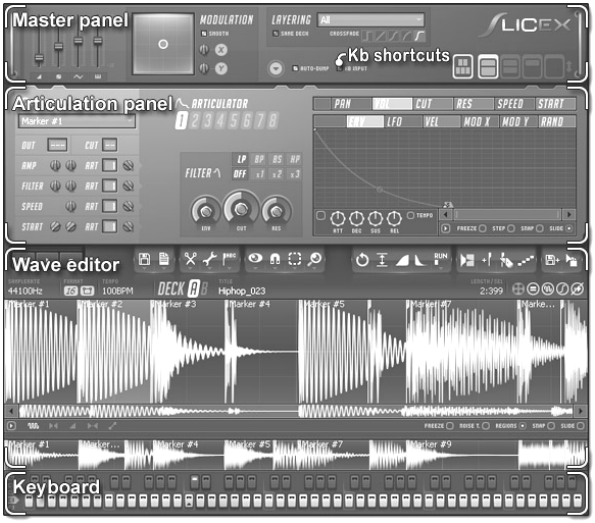
aa. **Poizone (démo).** Synthétiseur logiciel soustractif conçu pour vous donner des résultats de qualité professionnelle, sans pour autant nécessiter un apprentissage freinant votre créativité. Le concept à l'origine de PoiZone est la création d'un synthétiseur ayant le plus petit nombre de commandes mais fournissant une flexibilité et des caractéristiques maximales.

bb. **Plucked! (inclus)**. Synthétiseur dédié aux sons d'instruments à cordes : guitares, harpes, mandolines, etc.

cc. **Sawer (démo)** est un synthétiseur à modélisation vintage qui peut ressortir au mixage avec des sons bien articulés et pleins de punch.

dd. **SimSynth Live.** Synthétiseur numérique très complet. Utilisez ce bébé en vue de créer de gros sons analogiques pour vos titres de dance et de trance.

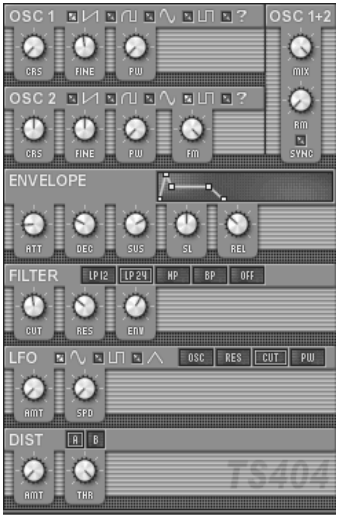
ee. **Slicex (inclus – producer edition et +)** utilise des algorithmes avancés de détection rythmique pour découper les morceaux/échantillons de percussion en segments et les rendre indépendamment jouables par le Piano Roll ou un contrôleur. Si le fichier audio contient des données de tranche/région, celles-ci seront employées automatiquement à la place des algorithmes de détection rythmique. Slicex offre la lecture, le reclassement des tranches et des possibilités de time-stretch optimisées pour les boucles de batterie.



ff. **SynthMaker/Flowstone (inclus – producer edition et +).** Accrochez-vous ! SynthMaker est une application de programmation audio pour créer des instruments et effets virtuels sans écrire de code basique. Les instruments et effets créés peuvent servir dans FL Studio de plugins "natifs" et être partagés avec d'autres utilisateurs de SynthMaker.

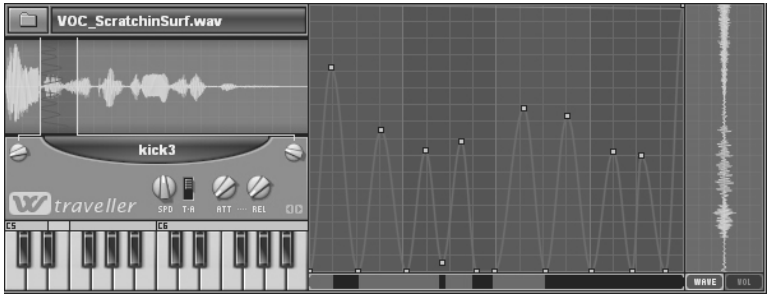
gg. **Sytrus (inclus dans le bundle Signature).** Le Sytrus est un des synthétiseurs les plus polyvalents de l'arsenal FL Studio, combinant modulation de fréquence (FM), modulation en anneau (RM), modélisation de cordes pincées et synthèse soustractive, et disposant d'un puissant éditeur d'enveloppe. Le synthé comprend un mode unisson éditable et performant et une section d'effets complète.

hh. **TS404 (inclus).** Une remarquable machine "techno" pour la création de lignes de synthé et de basse, au son similaire à celui de la classique TB-303 (regardez "more" dans la fenêtre contextuelle Add one).



ii. **Wasp (inclus).** Autre synthétiseur numérique très complet. Celui-ci est mieux adapté pour la création de sons rapides, orientés techno (d'où son nom).

jj. **WaveTraveller (inclus).** Crée des scratches réalistes avec un contrôle total sur les plus petits détails !



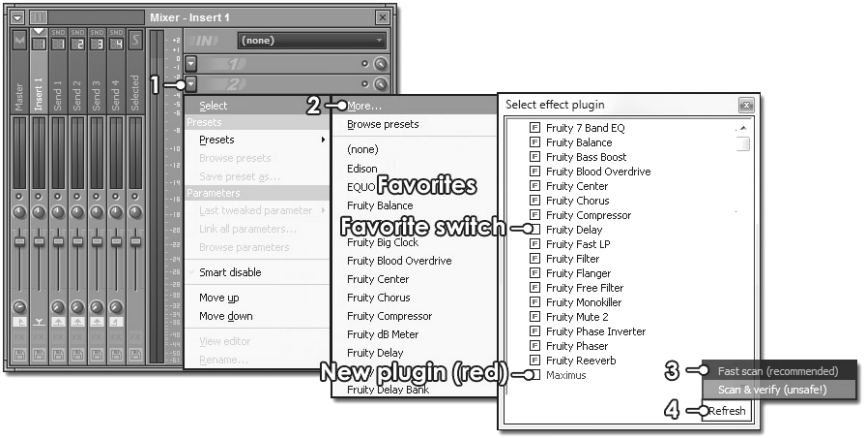
kk. **Layer (inclus).** Pas vraiment un instrument, mais sympa. Il vous permet de créer un canal d'instrument pour piloter d'un coup plusieurs autres canaux d'instrument.

ll. **MIDI Out (inclus).** Ce n'est pas non plus un instrument. Il vous permet d'envoyer un signal de contrôleur MIDI à un appareil MIDI externe (ou interne).

mm. **Speech Synthesizer (inclus)**. C'est un assistant pour ajouter des lignes vocales synthétisées à vos morceaux (voir page 55).

nn. **Autres**. Il existe d'autres instruments, voir l'aide de FL Studio (F1).

7. **Et encore plus d'instruments !** Avec le Fruity Wrapper, vous pouvez ajouter n'importe quel plugin synthétiseur VST ou DX téléchargé ou acheté. Dans le menu **Channels**, sélectionnez 1. **Add One > 2. More**. Cela produira une liste des plugins disponibles comme ci-dessous. Vous pouvez choisir n'importe lequel sous l'en-tête **Fruity Generator Plugins** en double-cliquant dessus. Le "**F**" encadré près du nom de plugin identifie un "Favori" qui apparaît dans le menu Add One ("ajouter") ci-dessous. Si vous avez ajouté un nouveau plugin à votre dossier de VST (**F10** File settings dans FL Studio), vous pouvez avoir à 3. Actualiser et 4. Analyser rapidement (Fast scan) pour afficher votre nouveau plugin dans la liste "More…".



8. **Plugins VST et DX.** Vous avez peut-être remarqué le **Fruity Wrapper** dans la liste de plugins ci-dessus. Ce n'est pas un instrument mais l'interface entre FL Studio et les plugins **VST** ou **DXi**. Double-cliquer sur un des plugins VST ouvrira automatiquement le Wrapper. Vous remarquerez que certains plugins d'instruments (et d'effets) n'ont pas d'interface propre, comme le plugin gratuit DX10 ci-dessous qui utilise l'interface générique du "wrapper". Les autres ont une interface d'aspect plus professionnel, comme Poizone.

Interface générique (DX10)

Interface personnalisée (PoiZone)

9. **Les autres plugins VST.** Quid des autres plugins VST dans la liste ? Ce sont soit des synthétiseurs, soit des effets (FX) (nous expliquons comment les utiliser plus loin en section **Mixage & Effets**). Les VST sont contenus par le "**Wrapper**" FL Studio. 1 = Menu Wrapper. 2 = Réglages de plugin (utiles pour régler des sorties multiples ou mater les plugins récalcitrants !). 3 = Sélecteur de preset. 4 = Fermer l'interface. Il n'y a malheureusement pas de moyen pour que FL Studio différencie plugins d'effets et de synthés, aussi devez-vous mémoriser qui fait quoi. Si vous essayez d'ouvrir un plugin VST et n'obtenez qu'un message d'erreur et le wrapper vide, il s'agit sans doute d'un plugin d'effet (FX).

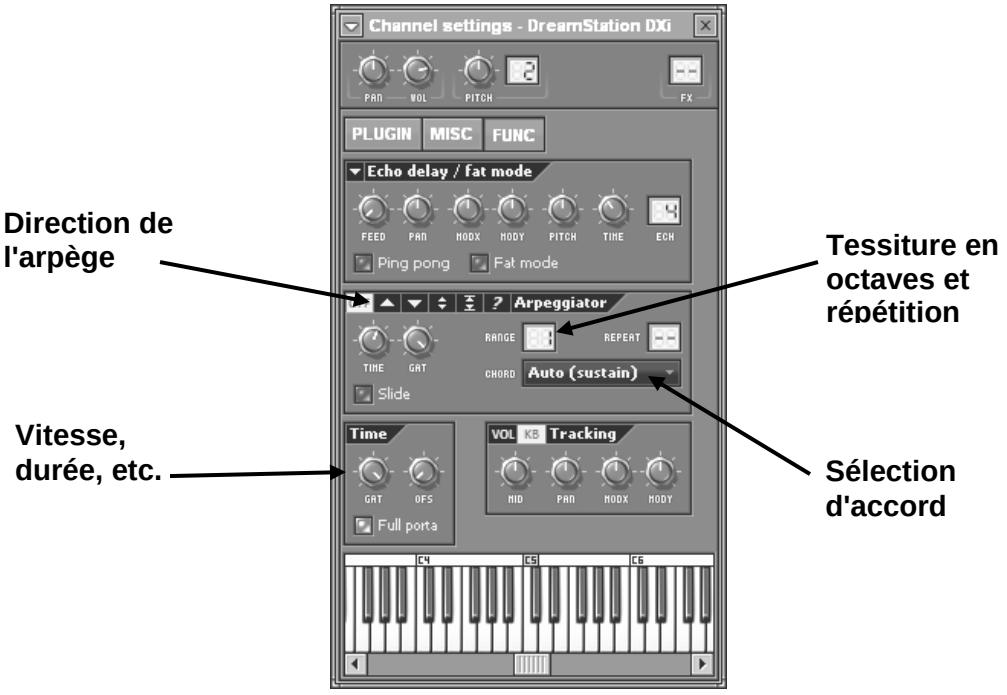
10. **Pourquoi vois-je des plugins de démo ?** Nous finançons partiellement les mises à jour gratuites à vie par la vente de plugins supplémentaires à nos clients fidèles, aussi nous aimons les inclure dans l'installation par défaut de FL Studio pour les présenter. En achetant des plugins supplémentaires, vous soutenez non seulement Image Line Software mais toute la communauté FL Studio. Consultez le site internet http://flstudio.image-line.com pour plus d'informations sur l'endroit où envoyer votre argent si durement gagné.

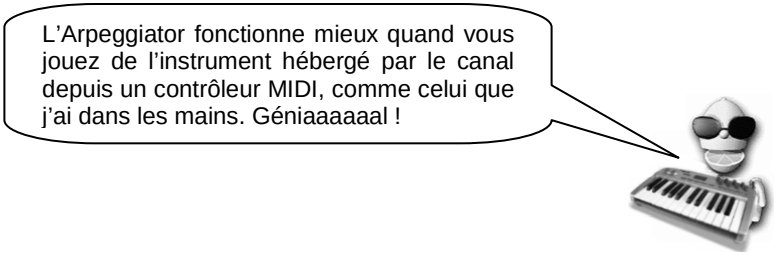
    Vous pouvez savoir si un plugin est une démo en regardant le haut de la fenêtre qui le contient. Si c'est une démo, il y aura (demo) inscrit après le nom du plugin. Vous pouvez aussi presser F1 et regarder dans la rubrique correspondante du manuel. Les plugins de démo ont un grand D après leur titre. **NOTE :** vous pouvez sauvegarder des projets contenant des plugin de démo, après avoir vu l'avertissement les concernant, pour qu'ils puissent être ouverts ultérieurement ***après avoir acheté*** le ou les plugins, afin qu'aucun travail fait avec un plugin de démo ne soit perdu.

11. **Où puis-je en trouver d'autres ?** Il existe des *milliers* de plugins de synthétiseurs et d'effets disponibles au téléchargement. Certains sont gratuits, d'autres payants. Cherchez de bonnes affaires sur internet et sur http://www.image-line.com. S'il est un site à aussi mettre dans vos favoris, c'est bien http://www.kvraudio.com**,** un énorme site avec des détails sur tous les plugins VST que vous pouvez désirer.

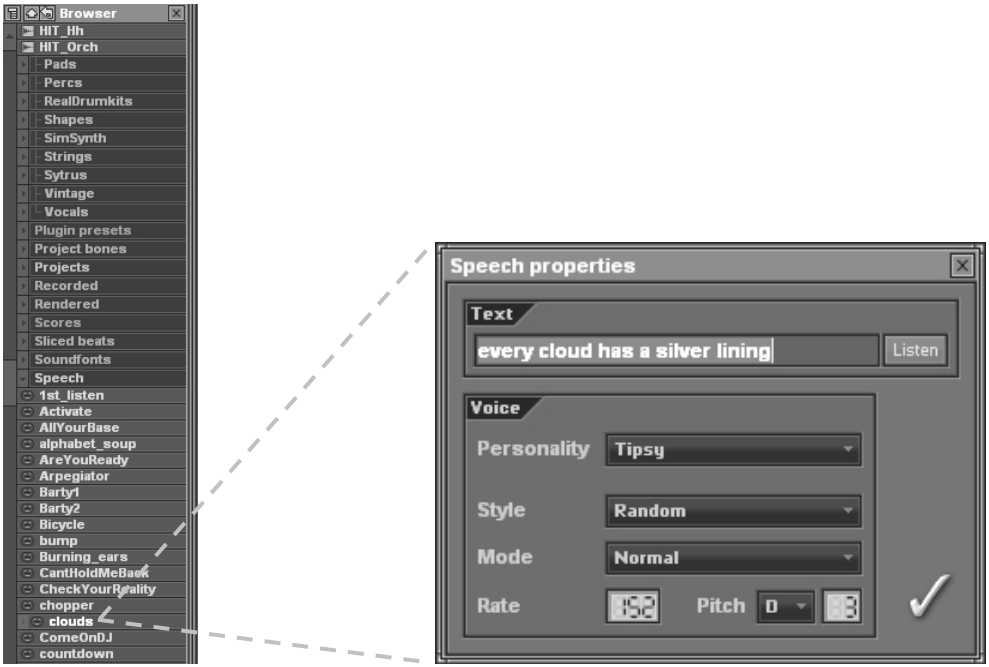
12. **L'arpégiateur (Arpeggiator).** Maintenant que nous avons présenté les instruments synthés, nous pouvons vous en dire plus sur la section **Arpeggiator** de la fenêtre Channel Settings. Ouvrez un canal de synthétiseur (SimSynth Live, par exemple) et ouvrez l'onglet **FUNC** de Channel settings. **Cliquez sur la flèche orientée vers le haut** et **sélectionnez un accord**. Placez-vous à présent dans un nouveau Pattern, ajoutez une note SimSynth unique et appuyez sur Play. À la place de la note unique, vous entendez la répétition d'un arpège. Cool, non ? Découvrez-en plus à ce sujet dans l'aide en ligne.

Ne vous privez pas, les gars ! Il vous faut tous ces instruments. Raclez les fonds de tiroir et achetez-les dès que possible. Celui qui démarquera sans doute le plus vos pistes est le Sytrus et tant que vous y êtes, n'oubliez pas l'effet Maximus, ce plugin Maximizer déchire !





13. **Speech!** Oui, vous avez bien lu. Vous pouvez maintenant converser avec FL Studio grâce à la prise en charge intégrée de la synthèse vocale. Son accès le plus simple consiste à regarder sous "speech" dans le navigateur d'échantillons, et à faire glisser un des fichiers qui s'y trouvent dans le séquenceur pas à pas. Vous obtiendrez une fenêtre de dialogue comme ci-dessous. Vous n'avez qu'à remplacer le texte, choisir une personnalité, un style, une vitesse (rate), et une hauteur (pitch). Cliquez sur le bouton "listen" pour écouter comment cela sonne. Quand vous avez fini, cliquez sur le symbole "coché" pour ajouter un canal d'échantillonneur. Vous pouvez aussi glisser un fichier de speech dans un canal Granulizer, Fruity Scratcher, ou Fruity Slicer. Amusez-vous bien.



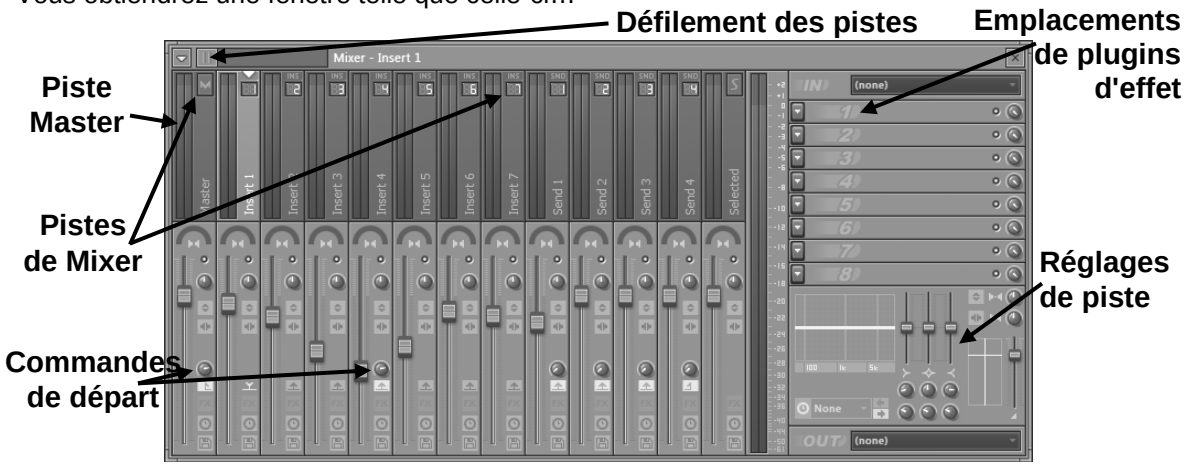
Vous pouvez avoir à écrire certains mots bizarrement (en phonétique) pour avoir le son voulu. Vous pouvez avoir un rendu chanté en fixant l'augmentation de hauteur (en demi-tons) entre parenthèses après chaque mot. Essayez de saisir "all your(-2) base(3) are(2) beelong to us" dans la fenêtre ci-dessus (utilisez un style monotone). Les chiffres entre parenthèses sont des modificateurs de hauteur.

MIXAGE & EFFETS

Une grande caractéristique de FL Studio est le Mixer. Vous pouvez y mixer 99 pistes “ordinaires” et même créer des liaisons arbitraires entre voies du Mixer pour créer des groupes de mixage complexes. Respirez un grand coup !

Une des meilleures fonctions du Mixer est la possibilité d'ajouter des effets aux sons venant des canaux. Ces effets vont de simples **changements de volume** à des effets plus sophistiqués comme **compression**, **chorus**, **reverb**, **phaser**, **delay**, **flanger**, et **EQ**, entre autres (vous pouvez aussi ajouter des instruments, mémos, contrôleurs, moniteurs et plein de choses utiles !).

Ouvrez la fenêtre Mixer. Appelez la fenêtre **Mixer** en pressant **F9** ou en allant sur **View > Mixer**. Vous obtiendrez une fenêtre telle que celle-ci…

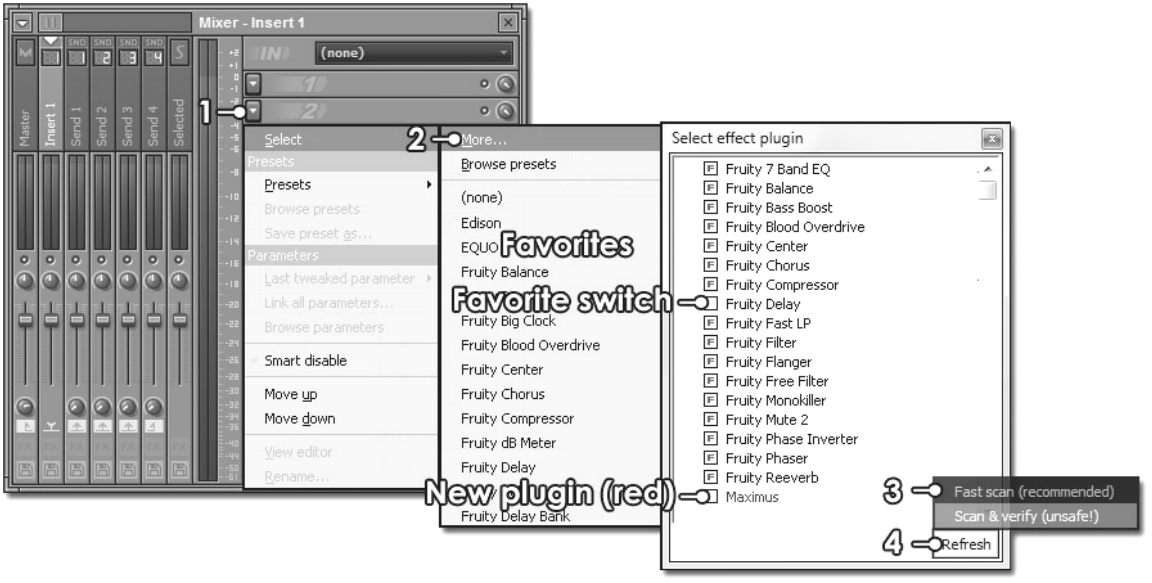


Que voyez-vous ? À gauche se trouvent les pistes de Mixer standard. Vous avez une **piste Master** (M dans l'en-tête), 99 **pistes standard**, 4 **pistes de départ (Send)** dédiées et 1 **piste sélectionnée**, bien que toute piste de Mixer puisse servir de départ. Vous pouvez cliquer sur le bord du Mixer et le tirer pour afficher ses 99 pistes (si votre écran est assez large !). Sinon, un curseur situé dans le coin supérieur gauche du Mixer permet de faire défiler les pistes. La piste Master est sélectionnée par défaut (bien que ci-dessus la piste 1 soit sélectionnée comme indiqué par sa couleur plus claire et en haut le triangle blanc pointant vers le bas). Chaque piste peut accueillir huit plugins d'effet (FX) (en haut à droite). Quand vous sélectionnez une autre piste (en cliquant dessus), la banque d'effets affiche les effets qui y sont chargés.

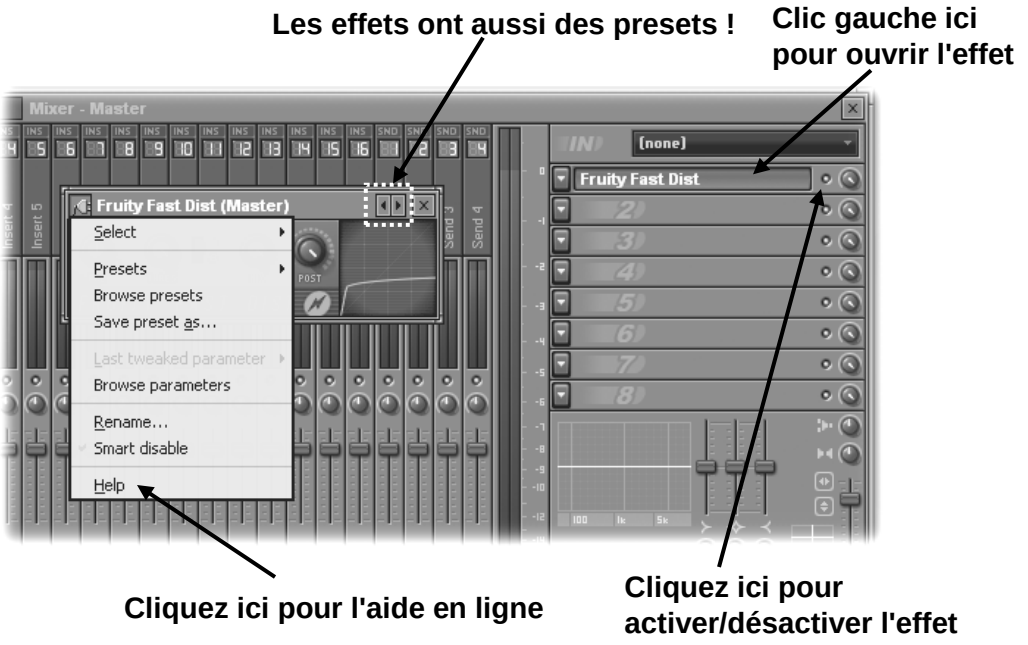
Les panneaux de commandes de piste affichent les propriétés de chaque piste sélectionnée. Les réglages de volume et de balance stéréo sont associés aux commandes correspondantes sous chaque piste (celles-ci sont indépendantes des commandes pan et vol des canaux d’instrument, page 13). Les autres éléments du panneau de commandes de piste sont le correcteur paramétrique 3 bandes (EQ ou égaliseur), la commande d'“amplitude” stéréo, le commutateur de phase, l’inverseur G/D et un grand indicateur de niveau sonore (affichant le volume de sortie de la piste).

Commutez les plugins On et Off / Mixage avec et sans effets. Cliquez sur la diode verte à droite de chaque plugin pour le commuter on et off. Essayez cela pendant que la boucle est reproduite pour entendre la différence. Vous pouvez aussi tourner le potentiomètre à côté de la diode pour mixer le son “sec” (sans effet) et le son avec effet.

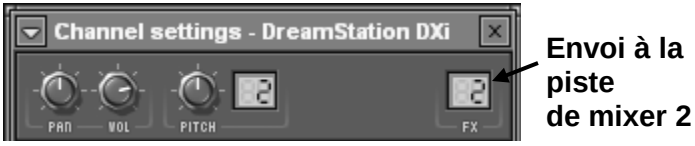
Sélectionnez les plugins. Pour ajouter de nouveaux plugins, cliquez sur la flèche descendante de l’emplacement d’effet (1) où vous voulez ajouter le plugin et choisissez dans la **liste des favoris** ("Favorites", sous le 2) ou choisissez **Select More** (2) pour accéder à la liste entière et configurer vos favoris. Si vous avez ajouté un nouveau plugin d'effet à votre dossier de VST (**F10** File settings dans FL Studio), vous pouvez avoir à 3. Actualiser et 4. Analyser rapidement (Fast scan) pour voir votre nouveau plugin apparaître dans la liste “More…”.



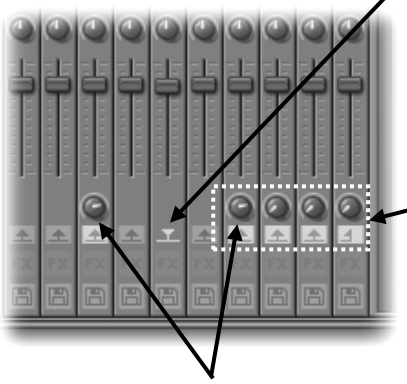
Réglage des plugins. Faites un clic gauche sur le nom du plugin pour ouvrir et fermer sa fenêtre de réglages. Certains plugins ont une interface générique comme **Fruity Reverb**. D’autres ont des commandes plus originales (comme **Fruity Limiter**). La plupart des plugins possèdent leur propre rubrique d’aide comme ci-dessous, nous ne nous attarderons donc pas ici sur l'emploi de leurs commandes. Pourquoi ne pas jouer avec tous pour voir ce qu'ils font ?



Transmission de sons au Mixer. La case en haut à droite du panneau Channel Settings (ci-dessous, n'oubliez pas le clic gauche sur un bouton de canal pour l'ouvrir) est un "départ" de piste de Mixer. Les effets placés sur la piste Master du Mixer s'appliquent à tous les sons du morceau. À l'inverse, ceux des pistes 1-99 ne s'appliquent qu'aux échantillons et synthétiseurs pour lesquels cette piste est sélectionnée dans leur **boîte de dialogue Channel Settings**.



À quoi servent les pistes de départ (Send) ? À économiser et à plus de commodité ! 4 pistes de départ ont pour entrée d'autres pistes du Mixer et non des canaux d'instrument. Pour appliquer la même Fruity Reverb à la guitare et à la batterie, mais avec un Fruity Delay sur la guitare et une correction tonale sur la batterie, c'est facile. Envoyez la batterie à la piste ordinaire 2 du Mixer où vous avez placé l'égaliseur (EQ). Envoyez la guitare à la piste ordinaire 3 où vous avez placé le Fruity Delay. Placez la réverbération sur la piste de départ (Send) 1 et tournez le potentiomètre de départ (Send) 1 des pistes 2 et 3 pour envoyer leur signal à la piste de départ 1. Un seul et même plugin de réverbération s'appliquée à la guitare et à la batterie. Les potentiomètres de départ (Send) se trouvent **sous la piste recevant l'entrée pas celle de départ**. Une flèche descendante orange indique la piste source. **Note :** comme n'importe quelle piste peut être envoyée à n'importe quelle autre, vous pouvez avoir plus de 4 pistes de départ.



Ces deux pistes reçoivent l'entrée, notez les positions de commandes donnant le volume du signal entrant, cliquez sur la flèche montante pour afficher/masquer les commandes de départ.

Modification de l’ordre des plugins. L’ordre dans lequel vous ajoutez les plugins d’effets détermine leur ordre d'application sur le signal. Représentez-vous cela comme suit – le signal entre par le haut de la colonne d'effets et sort par le bas. Donc un Delay au dessus d'une Reverb signifie que le Delay baigne dans la Reverb. La Reverb avant le Delay signifie que la queue de Reverb est hachée et retardée. Pour faciliter l’établissement de l’ordre des effets, FL Studio est équipé d’une fonction très simple permettant de déplacer un effet vers le haut ou vers le bas dans la chaîne des effets. **Un raccourci rapide consiste à placer le curseur de votre souris sur l'emplacement de l'effet FX et à tourner la molette de votre souris. Vous n'avez pas de molette ? Cliquez sur le menu FX et pressez "u" ou "d" au clavier pour déplacer l'effet.**

Que font les différents plugins d'effets ? Comme déjà vu, une aide en ligne est disponible pour chaque plugin FL Studio ; voici néanmoins un aperçu de leurs possibilités, par catégories.

Automation

Les effets d'automation génèrent des données de contrôle en réponse à l'entrée audio ou de temps/tempo. Vous pouvez les utiliser pour automatiquement bouger des boutons et curseurs de vos synthés et effets. Un bon coup de main !

Fruity Formula Controller (inclus) - Définissez vos propres fonctions de contrôleur au moyen d'une formule mathématique.

Fruity Peak Controller (inclus) - Générez des données de contrôleur à partir de l'entrée audio et des réglages de LFO.

Fruity X-Y Controller (inclus) - Contrôlez simultanément deux paramètres avec votre souris.

Compression

Compresseurs et limiteurs réduisent les différences de niveau entre les sons les plus doux et les sons les plus forts. Généralement, ils servent à rendre les titres plus forts, à leur donner plus de punch, à grossir la basse ou à rendre une voix plus clairement audible par dessus la musique.

Fruity Compressor (inclus) - Contrôlez les crêtes de volume et grossissez les sons.

Fruity Limiter (inclus) - Maximiseur, compresseur et limiteur simple bande.

Maximus Multiband Maximizer (démo) - Artillerie lourde pour la guerre du volume.

Fruity Multiband Compressor (inclus) - Contrôlez les crêtes de volume et grossissez les sons indépendamment sur trois bandes de fréquences.

Fruity Soft Clipper (inclus) - Limiteur de volume simple d'emploi.

Soundgoodizer (inclus) - C'est brillant, c'est bon !

Délai/Écho

Les délais (retards) et échos sont particulièrement efficaces quand ils sont synchronisés sur le tempo. Ainsi, les échos tombent sur les subdivisions des temps. La plupart de ces plugins ont des options de "synchronisation sur le tempo".

Fruity Delay (inclus) - Créez des échos.

Fruity Delay 2 (inclus) - Créez des échos avec des options de filtrage d'écho.

Fruity Delay Bank (inclus) - Créez des échos complexes avec filtrage.

Distorsion

Le classique son de guitare électrique est fortement basé sur les effets de distorsion. Ceux-ci ajoutent un côté râpeux trouble à tout signal entrant. Vous pouvez même vous en servir pour faire sonner votre voix comme une guitare. Il suffit de fredonner ou de faire un "Ouuuuuu" dans un effet réglé pour une forte distorsion.

Fruity Blood Overdrive (inclus) - Créez des effets de guitare à distorsion.

Fruity Fast Dist (inclus) - Plugin de distorsion simple d'emploi.

Fruity Squeeze (inclus) - Plugin de réduction de résolution binaire (bits) et de saut d'échantillons.

Fruity WaveShaper (inclus) - Définissez vos propres courbes de distorsion.

Égalisation (EQ)

Les classiques commandes de graves et d'aigus présentes sur la plupart des équipements Hi-fi sont un exemple d'égaliseur ou "correcteur tonal". FL Studio est livré avec une gamme d'effets égaliseurs très sophistiqués qui vous permettent de sculpter le timbre des sons jusqu'à des fréquences spécifiques. CONSEIL : n'essayez pas de trop accentuer, coupez plutôt ce que vous ne voulez pas. Par exemple, plutôt que de monter les graves, vous pouvez baisser les aigus.

Edison Equalize Function (inclus) - Égaliseur basé sur une enveloppe.

Fruity Convolver (inclus) - Égaliseur à phase linéaire (à activer depuis les presets).

EQUO (inclus) - Égaliseur graphique.

Fruity 7 Band EQ (inclus) - Sept "commandes de tonalité" agissant sur des fréquences fixes.

Fruity Bass Boost (inclus) - Plugin égaliseur spécialisé pour basse.

Fruity Parametric EQ (inclus) - Contrôlez la largeur et la fréquence centrale des bandes de correction.

Fruity Parametric EQ2 (inclus) - Contrôlez avec style la largeur et la fréquence centrale des bandes de correction !

Filtrage

Le filtrage est un genre spécial de correction tonale (ou égalisation) mais généralement, ces effets sont conçus pour être automatisés ou pour créer des balayages.

Fruity Delay Bank (inclus) - Filtrez les délais et les échos.

Fruity Fast LP (inclus) - Filtre passe-bas simple d'emploi qui coupe les hautes fréquences.

Fruity Filter (inclus) - Filtre simple d'emploi.

Fruity Free Filter (inclus) - Filtre à état variable simple d'emploi.

Fruity Love Philter (inclus) - Plugin de filtrage avancé.

Fruity Vocoder (inclus) - Donnez un son de robot ou faites "parler" un synthé.

Vocodex (inclus) - Le dernier cri en matière de vocoder.

Phaser/Flanger/Chorus

Comme le filtrage, ces effets apportent au son des changements à balayage automatisé, mais n'affectent que d'étroites bandes de fréquences. Vous reconnaîtrez instantanément tous ces effets car ils sont des plus populaires en musique.

Fruity Chorus (inclus) - Créez plusieurs copies désaccordées du son d'origine, ce qui donne de la profondeur et du poids.

Fruity Phaser (inclus) - Faites des sons d'avion à réaction passant à haute altitude (annulation de phase).

Fruity Flanger (inclus) - Version plus intense du Fruity Phaser.

Fruity Flangus (inclus) - Effet flanger plus poussé.

Réverbération

La réverbération ou, en raccourci, la "reverb", simule le son produit par des espaces. Mettez votre musique dans une caverne ou dans une salle de bains,à vous de choisir. Pour créer un son ample et spacieux, ne vous contentez pas de plonger votre musique dans une reverb à déclin long. Utilisez un délai avec quelques échos courts. Les grands espaces comme les stades et les canyons produisent des sons de type écho (votre cerveau les interprète en se disant C'EST GRAND) pas des sons de type cave (JE SUIS PRIS AU PIÈGE !).

Fruity Convolver (inclus) - "Empruntez" des lieux d'enregistrement rares et exotiques et appropriez-vous leur son.

Fruity Reeverb (inclus) - Simulez des espaces acoustiques comme une salle de concert ou une salle de bains.

Fruity Reeverb 2 (inclus) - Un moyen encore meilleur de simuler des espaces acoustiques.

Edison Convolution Reverb (inclus) - Appliquez à l'audio des empreintes acoustiques d'espaces réels (pas en temps réel).

Outils

C'est une collection d'effets qui effectuent les tâches spécifiques décrites. Ils ne produisent généralement pas de son mais traitent d'une certaine façon les sons.

Edison (inclus) - Éditeur d'onde.

Buzz Effect Adapter (inclus) - Conteneur ("wrapper") pour plugins Buzz.

Fruity Balance (inclus) - Positionnez les sons dans le champ stéréo.

Fruity Big Clock (inclus) - Affichez les mesures/battements/temps du morceau.

Fruity Center (inclus) - Supprimez la composante continue du courant dans les ondes/plugins.

Patcher (inclus) - Enchaînez les instruments et effets et réutilisez-les dans de nouveaux projets.

Fruity dB Meter (inclus) - Affichez le volume façon geek.

Fruity HTML NoteBook (inclus) - Notez vos remarques dans votre projet en utilisant du HTML synchronisé sur la position de lecture.

Fruity LSD (inclus) - Accédez au synthétiseur intégré à votre carte son.

Fruity Mute 2 (inclus) - Coupez les bruits.

Newtone (Démo) - Éditeur et correcteur de hauteur.

Fruity NoteBook (inclus) - Notez dans votre projet vos remarques synchronisées sur la position de lecture.

Fruity PanOMatic (inclus) - Déplacez automatiquement les sons dans le champ stéréo.

Fruity Phase Inverter (inclus) - Inversez la direction d'une onde par rapport à l'originale.

Pitcher (Démo) - Correction de hauteur et harmonisation.

Fruity Scratcher (inclus) - Simulez des platines tourne-disque.

Fruity Send (inclus) - Détournez un son depuis n'importe quel point dans la chaîne d'effets vers une piste de départ ("send").

Fruity Spectroman (inclus) - Voyez à quoi ressemblent vos sons (sonographe).

Fruity Stereo Enhancer (inclus) - Simulez ou accentuez les effets stéréo.

Fruity Stereo Shaper (inclus) - Enhanceur stéréo Mid/Side.

Fruity Wrapper (inclus) - Intégrez des effets tiers dans FL Studio.

Gross Beat (inclus) - Jouez avec le temps (scratch, répétition ou "stutter", sauts, gate, etc).

SynthMaker / Flowstone (inclus dans producer edition et +) - Outil pour faire vos propres effets.

Wave Candy (inclus) - Outil flexible d'analyse et de visualisation audio.

Visuel

ZGameEditor Visualizer (inclus) - Effet de visualisation avec possibilité de rendu vidéo. Vous pouvez automatiser n'importe quel preset existant ou même programmer le vôtre.

Presets d'effets. Si un plugin intègre des presets, vous pouvez y accéder depuis la section **presets** du menu des effets (voir ci-dessus), ou avec les petites flèches (coin supérieur droit de la fenêtre de plugin) comme pour les plugins de synthétiseur. Vous pouvez créer vos propres presets en cliquant sur Save preset. En faisant ainsi, FL Studio enregistre les positions de toutes les commandes de plugin pour que vous puissiez retrouver exactement le même son d'effet par la suite. Si vous avez sauvegardé vos presets dans le répertoire que FL Studio suggère, ils réapparaîtront dans le menu sous **presets**.

Obtenir de nouveaux plugins. FL Studio a une remarquable sélection de plugins d'effet mais des développeurs en créent sans cesse de nouveaux et vous pouvez en trouver un grand nombre sur internet. Certains sont gratuits, d'autres vous coûteront de l'argent. Surfez sur le web (kvraudio.com est un excellent endroit pour commencer) et voyez ce que vous pouvez trouver ! L'aide en ligne (pressez F1 dans FL Studio) contient des guides pas à pas détaillés sur la façon d'installer et d'utiliser ces plugins de tierce partie.

Considérations sur le processeur. "WAOUHH !! Je peux utiliser autant de plugins que je veux ?!?" En fait, non. Chaque plugin utilise une certaine quantité de la puissance de votre ordinateur ; certains plus que d'autres. Le nombre de plugins utilisables avant que votre ordinateur ne soit à bout de souffle dépend directement de la vitesse de votre processeur. Il n'existe pas de formule pour calculer le nombre de plugins que peut gérer votre machine, mais si le son saccade juste après avoir ajouté un plugin, c'est que vous en avez trop. N'oubliez pas que régler la taille de la mémoire tampon ou Buffer Length dans les réglages audio (**F10** : Audio settings) peut souvent résoudre vos problèmes de processeur (voir la section "Premier lancement" en page 9).

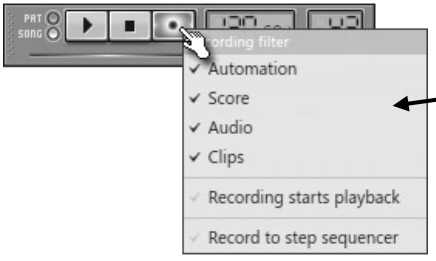
ENREGISTREMENT LIVE DES MOUVEMENTS (Automation)

Saviez-vous que vous pouvez enregistrer tous les mouvements que vous faites faire à n'importe quelle commande ? Cela s'appelle une "automation" et c'est la clé pour donner de la vie à vos morceaux. Alors enregistrons une automation. Ouvrez la fenêtre Channel Settings pour un simple instrument de canal (comme une caisse claire) et cliquez sur l'onglet **INS** (instrument).

Cliquez sur l'onglet INS

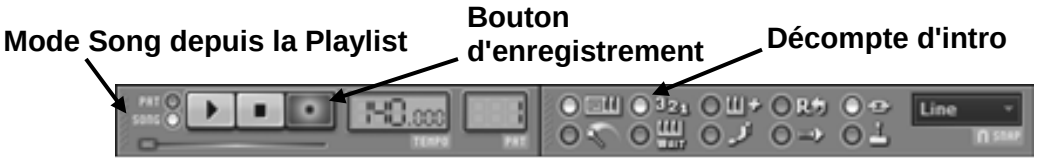
Regardez ce bouton bouger !

1. **Choisissez un pattern d'automation.** OK, c'est important. Une automation est vite mal placée aussi vaut-il mieux l'enregistrer entièrement dans un seul Pattern, c'est pourquoi nous en avons baptisé un "Main automation" en bas de Playlist. Placez ce Pattern dans la Playlist au début du morceau pour lire l'automation (si vous le placez dans la Playlist des pistes de clips (zone supérieure), vous verrez l'automation dans le clip. Quand vous maîtriserez mieux tout cela, vous pourrez déroger à cette règle, mais pour le moment faites au plus simple.



N'oubliez pas de choisir le bon Pattern ET d'activer le mode d'enregistrement d'automation ! (clic droit sur le bouton d'enregistrement et cochez). Peu importe que les autres soient aussi cochés.

2. **Enregistrement d'une automation.** Le plus simple à faire est de créer un nouveau flp (**File > New**), d'y déposer des boucles de batterie et de vous entraîner à jouer avec les potentiomètres PAN et VOL de la caisse claire (par ex.). Lorsque vous pensez avoir un réglage intéressant, **assurez-vous que le Pattern Main Automation est sélectionné et que l'enregistrement d'automation est activé** dans le menu obtenu par clic droit sur le bouton d'enregistrement, puis cliquez sur le **bouton d'enregistrement**. Vous entendrez d'abord un **décompte** de trois temps, si la diode de décompte 321 est allumée. Lancez le morceau et appliquez vos fameux réglages. Le morceau est lu une fois puis s'arrête. Désactivez l'enregistrement et appuyez sur Play (en mode Playlist avec votre Pattern dans la Playlist). Vous venez d'enregistrer votre première **automation** !



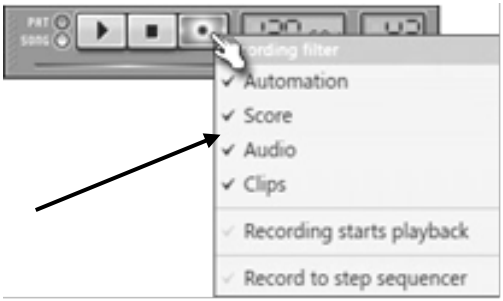
3. **Réduisez la mémoire tampon (Buffer Length).** En cas de retard entre vos réglages et la réponse de FL Studio, vous pouvez devoir baisser la taille de votre mémoire tampon (pressez **F10** et sélectionnez l'onglet **Audio**). Plus le curseur est bas, plus FL Studio répond vite. Mais avec une valeur trop faible, le son risque d'être haché (voir la section "Que voyez-vous ?").

4. **Note importante.** Quand l'enregistrement est activé et la boucle en lecture, bouger un bouton rotatif supprime tous les mouvements déjà enregistrés entre ce point et la fin du morceau. Cela peut être frustrant, si bien qu'en général il vaut mieux définir grossièrement une automation puis l'affiner dans l'éditeur d'événements (**Event Editor**, section suivante).

5. **Que pouvez-vous enregistrer ?** Les réglages de la plupart des boutons rotatifs et curseurs, y compris des plugins, peuvent être enregistrés dans une automation. Mais pas tous. Le moyen le plus simple pour connaître les réglages enregistrables consiste à faire glisser le pointeur de la souris sur une commande et à observer l'icône d'enregistrement rouge dans la barre d'information. Si des témoins rouges s'affichent, alors le réglage est automatisable.

6. **Où sont mes données ?** Toutes les automations sont enregistrées dans le Pattern actuellement sélectionné. Pour les voir dans le contexte, placez le clip du Pattern dans la zone de piste, un mini-graphique s'affichera.

Plugins. Vous pouvez enregistrer en live les mouvements de commandes pour la plupart des plugins, mais pas pour toutes les commandes. Faites des essais. Consultez la section sur l'enregistrement de l'audio, des notes et de l'automation dans le manuel en ligne (pressez **F1** dans FL Studio).



Le conseil de LemonBoy pour l'automation…

1. Vérifiez toujours **quel est le Pattern sélectionné avant de commencer à** enregistrer. L'automation sera enregistrée dans le Pattern sélectionné.

2. **Faites un clic droit sur le bouton d'enregistrement** pour vérifier que Automation, Score (notes) ou Audio est coché, selon ce que vous voulez enregistrer.

3. **Organisez votre morceau** comme vous le voulez avant de commencer l'enregistrement en live de l'automation. C'est beaucoup plus facile que d'essayer d'aligner l'automation sur la structure du morceau. Il vaut mieux enregistrer l'automation sur un morceau existant.

4. **Sauvegardez toujours une copie** de votre projet avant d'enregistrer toute automation. Vous pourrez ainsi en retrouver une copie intacte si l'automation est ratée ou si vous changez d'avis.

5. Sauvegardez fréquemment votre projet lorsque vous enregistrez des automations. Pressez **Ctrl+N** pour rapidement sauvegarder une "nouvelle" copie de votre projet. Cela ajoute à votre fichier de projet le suffixe _1, _2, _3 etc à chaque sauvegarde. Ainsi, si vous faites une erreur et effacez certains événements, vous pourrez toujours récupérer n'importe quelle version précédente.

6. Utilisez un contrôleur MIDI externe pour vous simplifier la tâche (voir la section consacrée aux contrôleurs externes pour plus d'informations !).

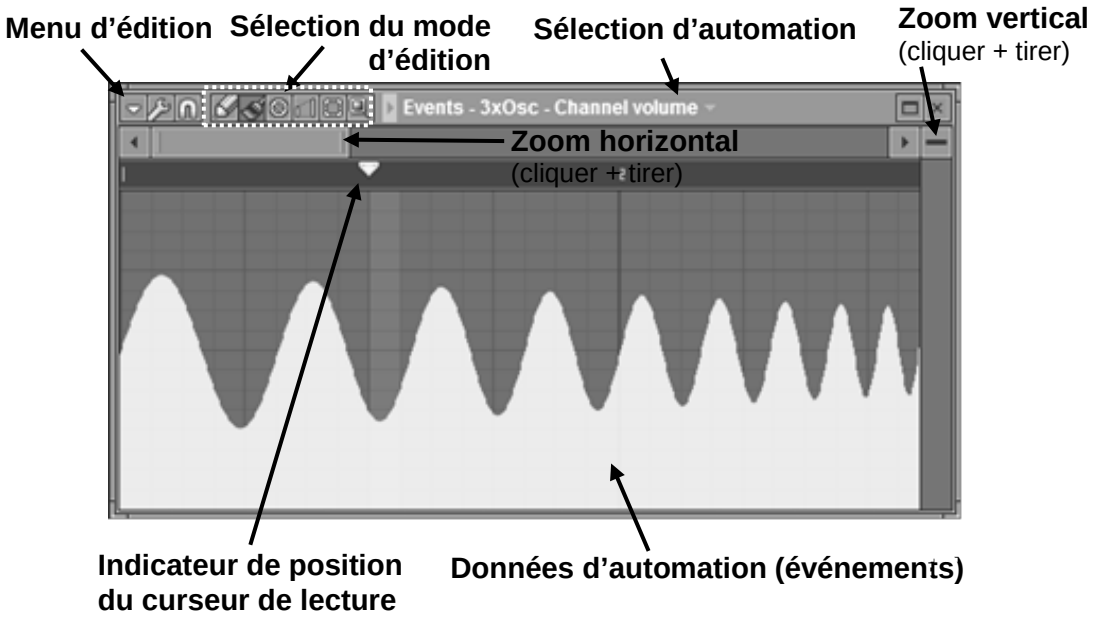
L'ÉDITEUR D'ÉVÉNEMENTS – ÉDITER ET ENREGISTRER UNE AUTOMATION

À moins d'être un vrai pro, vous ne serez pas toujours totalement satisfait par vos automations enregistrées en live. C'est là qu'entre en jeu l'éditeur d'événements. À chaque mouvement de commande durant un enregistrement, le nouveau réglage est sauvegardé comme "Événement" associé à cette commande et à cet instant dans le Pattern. Avec l'éditeur d'événements, vous disposez d'un contrôle total sur la façon dont le son est modifié durant la lecture.

NOTE : sous le menu d'édition, vous trouverez une option pour convertir les données d'événements en clips d'automation. Cela permet d'exporter l'automation à un format directement modifiable dans la Playlist plutôt que dans l'éditeur.

1. **Enregistrez une automation sur un potentiomètre en particulier.** Le PAN de caisse claire (Snare), par exemple. Supposons que vous l'avez fait en section précédente.

2. **Arrêtez FL Studio et ouvrez l'éditeur d'événements.** Après clic droit sur le potentiomètre automatisé, sélectionnez **Edit Events** dans le menu contextuel. La fenêtre ressemble à celle de l'éditeur graphique déjà vu, sauf qu'elle permet de contrôler le réglage d'un bouton rotatif ou curseur en un point précis du morceau (OK, c'est un peu plus compliqué. Vous vous rappelez qu'il fallait conserver toutes vos automations dans un même Pattern (Pattern 2) à placer une fois au début du morceau ? Si vous avez suivi ces consignes, les mesures de l'éditeur d'événements correspondent à celles de la Playlist. Sinon, à vous de jouer !). L'autre différence essentielle est que cet éditeur permet de définir des **Événements** (bandes verticales claires correspondant à la valeur de la commande réglée) durant jusqu'au suivant.



3. **Modes de l'éditeur d'événements.** L'éditeur d'événements a plusieurs modes, détaillés ici :

   a. **Mode Draw (dessin).** Dans ce mode, le pointeur prend la forme d'un crayon . Vous pouvez ajouter un par un de nouveaux événements par clic gauche dans la fenêtre principale. Vous pouvez également faire un clic gauche et faire glisser le pointeur pour définir plusieurs événements, ou faire un clic droit pour tracer une ligne d'événements.

   b. **Mode Brush (pinceau).** Ce mode ( ) ressemble beaucoup au mode Draw, mais ignore les à-coups de la souris.

   c. **Mode Delete (suppression).** Cliquez sur le symbole (supprimer) pour l'activer. Vous pouvez alors cliquer sur des événements pour les supprimer ou garder le bouton de la souris enfoncé et faire glisser le pointeur pour supprimer plusieurs événements (ils sont matérialisés par des bandes verticales claires dans la fenêtre principale).

   d. **Mode Smooth (lissage).** Cliquez sur le symbole de lissage (interpolation) pour l'activer. Vous pouvez garder le bouton de la souris enfoncé et faire glisser le pointeur pour surligner une section. Quand vous le relâchez, la courbe est "lissée" et perd son aspect haché. Essayez ! Vous pouvez aussi activer **Auto-Smoothing** dans le menu d'édition pour lisser automatiquement les événements dessinés en mode Draw.

   e. **Mode Select (sélection).** Cliquez sur le symbole pour l'activer. Quand vous gardez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser le pointeur, un surlignage rouge apparaît sur la barre de la tête de lecture. Un clic droit sur celle-ci permet aussi d'étendre le champ sélectionné dans n'importe quel mode. Vous pouvez couper cette zone et zoomer dessus depuis le **menu Edit**.

   f. **Mode Zoom.** Le mode zoom vous permet de sélectionner une zone dans l'éditeur d'événements pour l'agrandir automatiquement à la taille d'affichage.

4. **Divers.** Voici quelques points à connaître quant à l'éditeur d'événements.

   a. **Annuler.** Une forme d'annulation limitée est disponible dans l'éditeur d'événements. Cliquez sur **CTRL-Z** pour annuler la dernière opération.

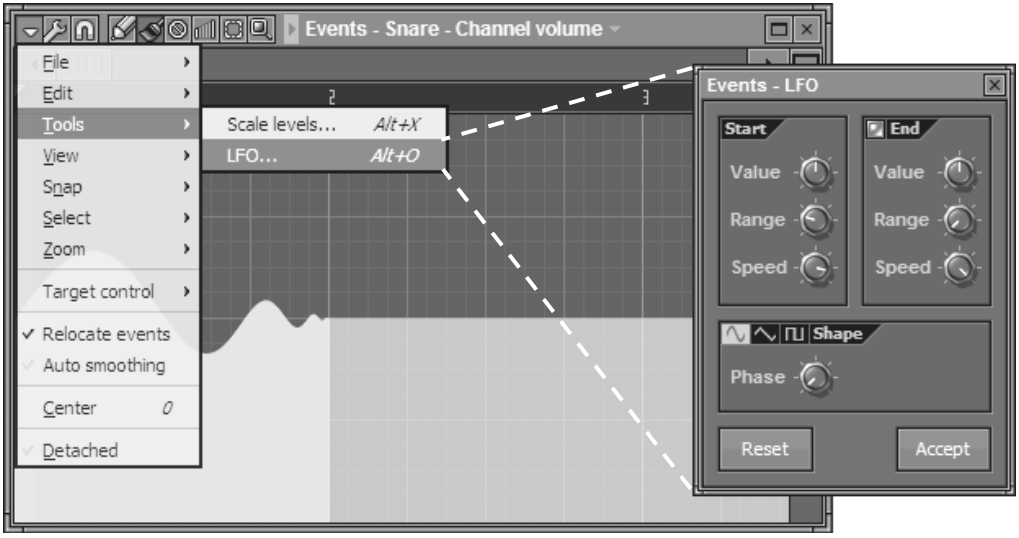
   b. **Positionnement de l'événement initial.** Après avoir enregistré une automation, le réglage d'une commande peut ne pas avoir lieu au bon moment lorsque la boucle est lue. Vous pouvez corriger cela en tournant le bouton jusqu'à la bonne position initiale, puis par clic droit sur ce bouton et sélection d'**Init Events With This Position**. Cela fixe le tout premier événement afin que le mouvement commence toujours de l'endroit voulu.

   c. **Apprenez à maîtriser cela.** Il faut un certain temps de pratique pour maîtriser l'éditeur d'événements et faire en sorte que vos morceaux aient exactement le son souhaité, mais cela en vaut la peine. Continuez de vous entraîner jusqu'à ce que tout aille bien !

   d. **L'enregistrement live d'automation modifie les réglages fixes.** Si des événements

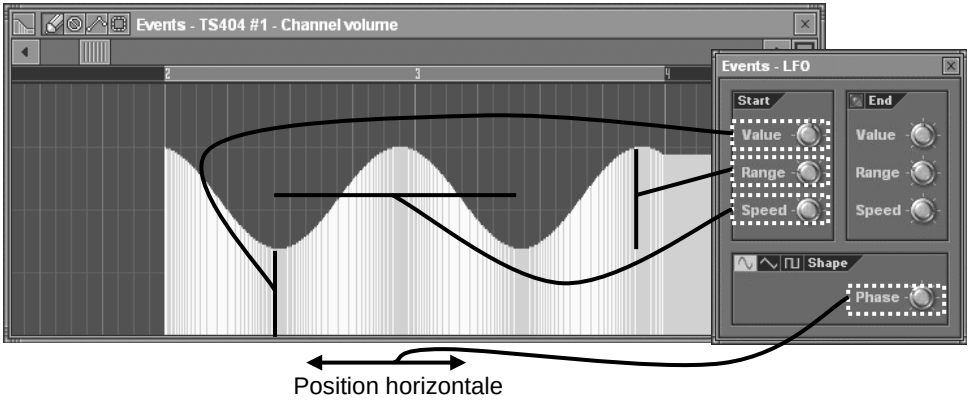
sont associés au réglage d'une commande, vous ne pouvez plus vous contenter de la régler et espérer qu'elle reste inchangée. Vous devez passer par l'éditeur d'événements ou enregistrer une nouvelle automation en live pour modifier le réglage.

5. **Présentation du LFO d'événement.** Parfois, il est difficile d'obtenir une oscillation basique d'un paramètre et de contrôler la manière exacte dont elle va s'harmoniser avec le morceau. Ce problème peut être réglé par le LFO d'événement qui permet de simuler une oscillation parfaite dans l'éditeur d'événements et d'aligner les crêtes/creux sur la grille de tempo.

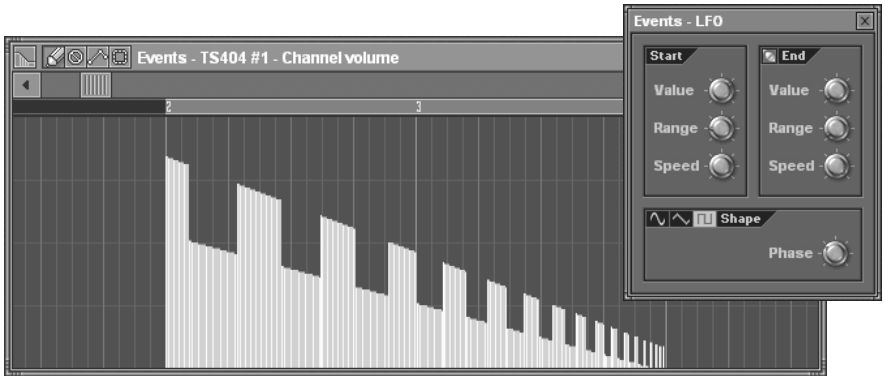


6. **Utilisation du LFO d'événement.** Ouvrez l'éditeur d'événements pour une commande. Assurez-vous que le Pattern sélectionné est le bon. Sélectionnez à présent la plage sur laquelle l'oscillation doit être appliquée à l'aide du mode de sélection ou par un clic droit dans la barre de la tête de lecture. Appuyez à présent sur **ctrl-l** ou sélectionnez **LFO** dans le **menu Tools**. Cela ouvrira la fenêtre **LFO Settings** et appliquera immédiatement le LFO à la zone sélectionnée. Voir ci-dessus.

7. **Jouez avec les réglages principaux de LFO.** Notez que cette boîte de dialogue a trois sections. Vous pouvez obtenir des effets très sympas en modifiant les réglages des sections **Start** et **Shape**. La section **Start** vous permet d'éditer les paramètres **Value** (hauteur), **Range** (profondeur), et **Speed** (longueur) des ondes. La section **Shape** vous permet d'éditer la forme des ondes (sinusoïdale, en dents de scie, carrée) et leur phase (décale les ondes à gauche et à droite).



8. **Et la section *End* ?** Si vous souhaitez que l'effet du LFO évolue dans le temps, activez la section **End** en cliquant sur le bouton rouge. Une fois le témoin allumé, vous pouvez modifier les paramètres de début (gauche) et de fin (droite) du LFO, et FL Studio se chargera de moduler progressivement les réglages entre les deux. Cela permet d'appliquer des effets sympas de LFO changeant comme celui représenté ci-dessous. Dans cette illustration, la forme d'onde carrée du LFO commence sur la deuxième mesure et se termine sur la quatrième. Au fur et à mesure de l'avancée du LFO, la vitesse d'oscillation (Speed) augmente tandis que la hauteur (Value) et la profondeur (Range) diminuent du début à la fin.



Ma brillante improvisation ! FL Studio a un enregistreur tournant de 3 minutes qui capture toutes les interprétations au clavier. Comme il est toujours en service, vous ne perdez jamais vos incroyables improvisations. Regardez la fonction **Tools > Dump score log to selected pattern** !

9. **Qu'y a-t-il dans le menu Edit ?** Dans ce menu d'édition, vous pouvez supprimer tous les événements (**Edit > Delete All**), sélectionner tous les événements (**Edit > Select All**) et modifier la couleur et l'apparence de l'éditeur (**Settings**). Une des commandes les plus utiles ici est la commande **Edit > Turn into automation clip**. Comme déjà mentionné, elle transforme un **événement automation** en **clip d'automation**. Le processus de conversion peut légèrement changer les choses, mais vous pouvez ensuite ajouter le clip d'automation à la Playlist et tirer sur ses points de contrôle de part et d'autre de la ligne pour les éditer. Vraiment super ! Pour en savoir plus sur les clips d'automation, voir page 74.

10. **Le menu magnétisme ou Snap** ( ) est aussi important. Le magnétisme aligne les objets automatiquement quand vous les déplacez dans l'éditeur d'événements, par exemple, pour que leur placement se fasse toujours exactement sur un temps ou une mesure. La résolution (finesse) du magnétisme peut aussi être modifiée dans la barre d'outils principale, toutefois le magnétisme local a priorité sur le magnétisme global (représenté ci-dessous). Essayez différents réglages pour comprendre l'influence de ce réglage sur le placement des sélections et des événements. L'intervalle le plus fin est **Off**, qui entraîne un calage sur des subdivisions extrêmement fines entre les notes. Notez qu'il existe aussi des réglages locaux de magnétisme pour l'**éditeur d'événements**, la **Playlist** et le **Piano Roll** aussi chacun peut-il avoir une valeur différente.

Résolution globale du magnétisme

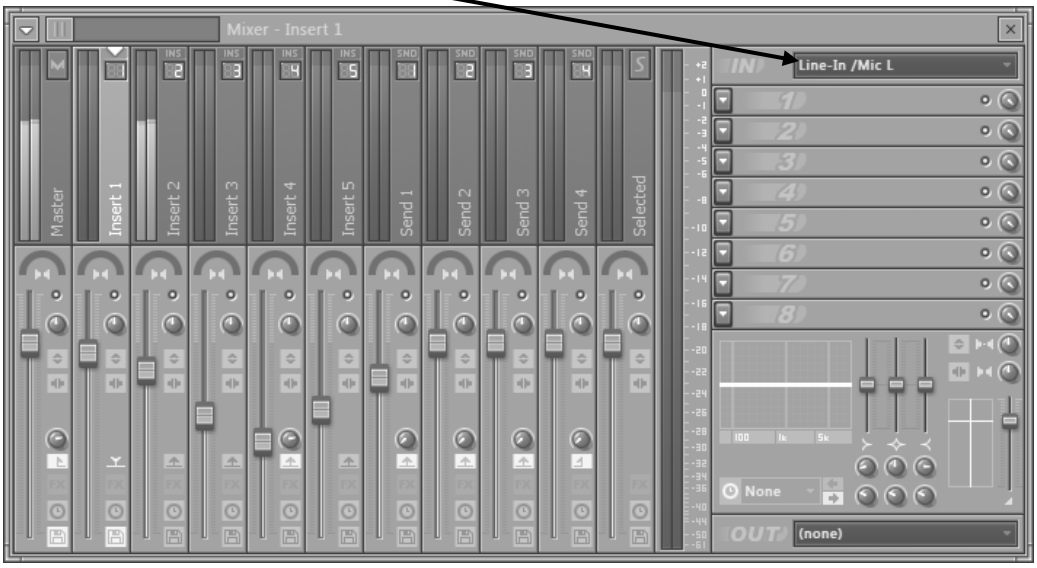
Encore quelques conseils…

* Le magnétisme SNAP ci-dessus est "global" ; il existe un magnétisme local pour l'éditeur d'événements, le Piano Roll et la Playlist, qui peuvent être réglés indépendamment.

* Vous pouvez annuler un LFO avec Ctrl-Z.

ENREGISTREMENT AUDIO

Qu'en est-il de l'enregistrement audio ? **Il vous faudra FL Studio Producer edition ou supérieur** ainsi qu'**un pilote de carte son ASIO** sélectionné dans les options audio (pressez **F10** sur votre clavier pour les ouvrir). C'est un domaine immense (mais gratifiant) qui est soigneusement couvert par le mode d'emploi en ligne. Pressez F1 dans FL Studio et cliquez sur la section "Recording Audio, Notes & Automation" dans Contents, puis sur la page "Audio Recording". Toutefois, nous vous indiquerons que l'entrée audio dans FL Studio se fait au travers du menu **Mixer IN**. Il y en a un sur chaque piste, donc organisez tout cela et vous êtes en bonne voie !



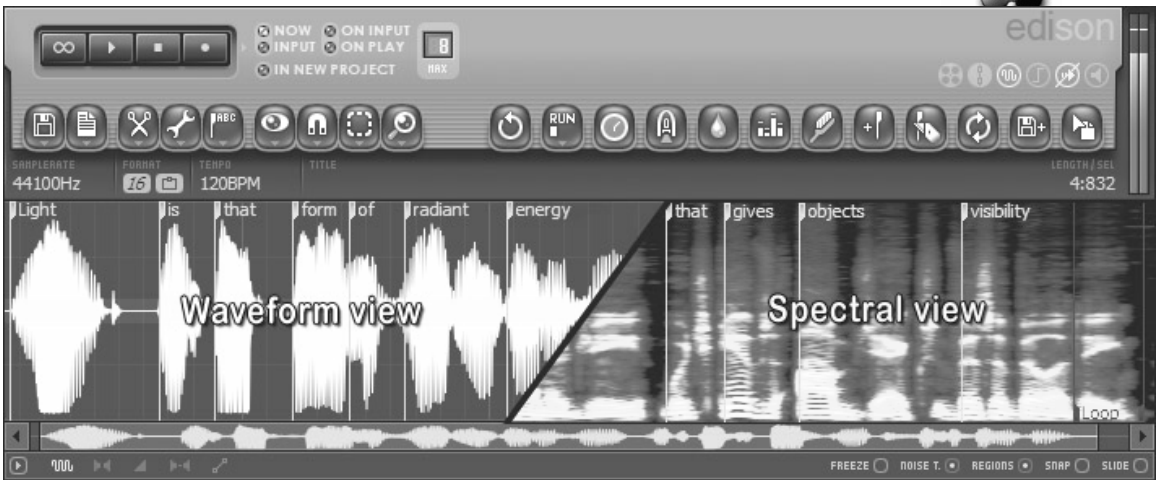
Les entrées audio externes se sélectionnent depuis le menu IN du mixer de FL Studio. Le menu "IN" déroule une liste des entrées de carte son disponibles (micro, ligne etc). La copie d'écran ci-dessus affiche (none) car aucune entrée n'est encore sélectionnée (chaque piste de mixer a son propre menu d'options d'entrée externe). Les options d'entrée ne seront visibles que si un pilote de carte son ASIO est activé. **Note :** les noms d'entrée affichés dans le menu déroulant sont fournis par le pilote de la carte son et sont parfois **étranges**, aussi peut-il être nécessaire de faire quelques essais avant de trouver la bonne entrée. Il est temps d'acheter des MICROPHONES !!!!!!

ÉDITEUR D'ONDE/ENREGISTREUR EDISON

IMPORTANT : *ce guide est un guide de prise en main général commun à toutes les éditions de FL Studio mais certaines fonctions n'existent que dans certaines éditions. FL Studio Fruity Edition n'a ni piste audio ni éditeur d'onde intégré. Veuillez consulter notre site* http://flstudio.image-line.com *pour connaître les conditions de mise à niveau.*

Edison est un éditeur audio et enregistreur de pistes-mixer entièrement intégré. Edison se charge dans un slot (emplacement) d'effet (dans n'importe quelle piste de Mixer) d'où il enregistre ou reproduit l'audio. Vous pouvez charger autant d'occurrences d'Edison que voulu dans n'importe quel nombre de pistes de Mixer ou slots d'effet. Pour ouvrir Edison, pressez Ctrl+E dans un canal d'échantillonneur, ou chargez-le depuis le menu des effets dans les pistes de Mixer.

De nombreux outils puissants sont disponibles dans Edison. Une brève description de certains outils et la façon de les ouvrir sont données ci-dessous.



L'**outil Amp** d'Edison fonctionne comme les commandes de piste du Mixer, incluant séparation stéréo, panoramique, volumes des canaux L et R couplés et indépendants. Pour ouvrir l'outil, pressez Alt+A dans Edison ou utilisez **Tools>Amp>Amp option**.

Le moteur de **Reverb à convolution** d'Edison multiplie deux signaux audio dans le domaine des fréquences comme une sorte de "moyenne mobile". L'effet reverb est obtenu quand un fichier d'"impulsions" entre en convolution avec le fichier d'onde d'origine. Les fichiers d'impulsions de reverb sont des enregistrements de sons courts et nets en espaces réels ou au travers d'unités de réverbération. C'est une empreinte acoustique de l'espace réverbérant. Cette technique très performante, comme l'échantillonnage d'un instrument, permet d'"emprunter" les impulsions d'équipements très onéreux ou d'espaces réels avec lesquels vous n'auriez jamais eu la chance d'enregistrer. Bien sûr, internet déborde d'impulsions gratuites à télécharger (voir "Ressources d'impulsions" ci-dessous).

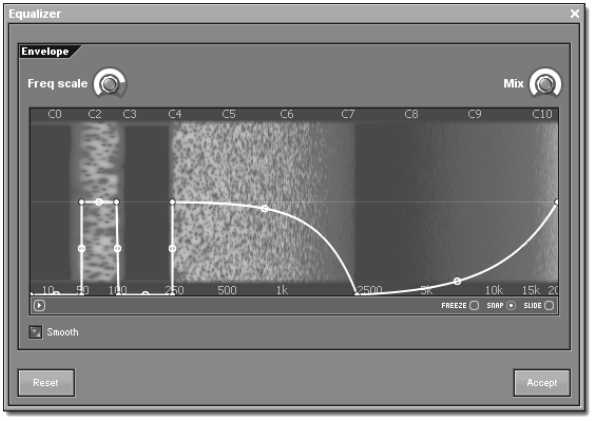
Pour ouvrir le dialogue, vous pouvez cliquer sur le bouton de reverb à convolution , presser Ctrl+R dans Edison, ou utiliser l'option **Tools > Spectral > Convolution Reverb**. Une fois qu'une impulsion est chargée, vous pouvez accomplir toutes les fonctions d'édition d'Edison dans la fenêtre de prévisualisation spectrale. Faites un clic droit sur la prévisualisation spectrale pour ouvrir les options d'édition.

L'**outil Blur** d'Edison fonctionne comme la reverb à convolution, en multipliant un son d'impulsion (dans ce cas un bruit) par la forme d'onde. La fonction de l'impulsion est multipliée en croix avec la source selon une moyenne mobile, pour estomper ou "brouiller" le son. La multiplication est déterminée par une enveloppe que l'utilisateur peut choisir. Pour préserver une plus grande quantité des qualités d'origine du son, utilisez des enveloppes à forme plus étroite.

L'**outil Equalizer** accentue ou coupe les fréquences conformément à une enveloppe de correction définie par l'utilisateur. L'exemple ci-dessous montre l'effet de la courbe de correction sélectionnée sur un échantillon de bruit blanc. La fréquence est affichée sur l'axe horizontal, le

temps sur l'axe vertical (l'échantillon commence en haut et finit en bas) tandis que l'intensité/saturation de la couleur représente l'amplitude de fréquence.

Pour ouvrir l'outil, vous pouvez cliquer sur le bouton d'outil EQ , presser Ctrl+E dans Edison, ou utiliser l'option **Tools > Spectral > EQ.**

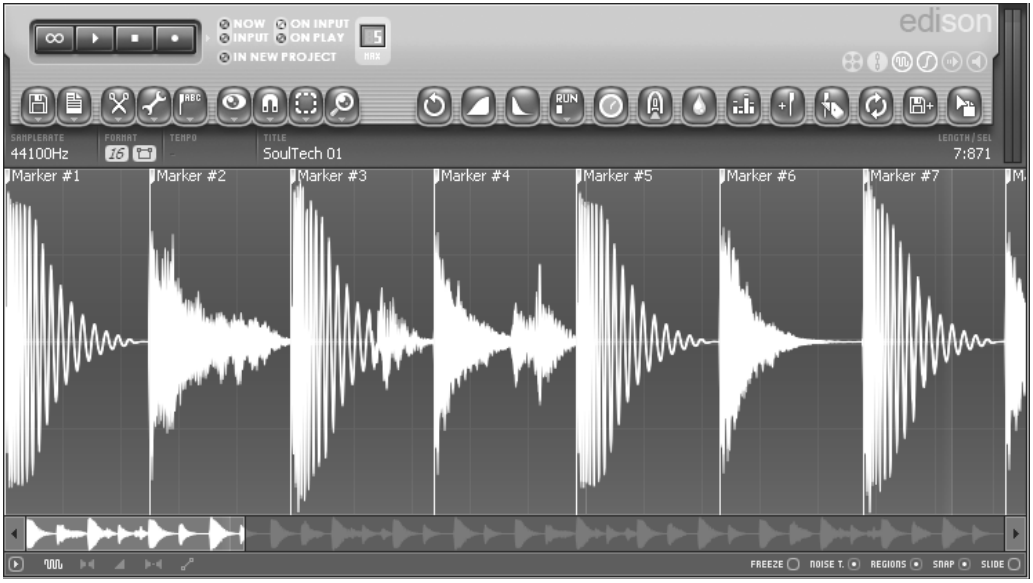


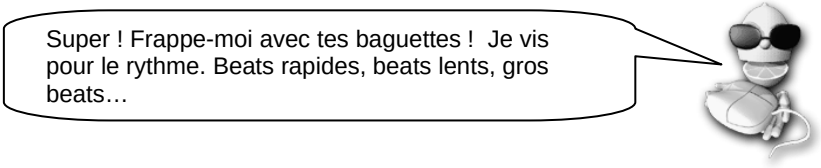
L'**outil Time Stretch / Pitch Shift** vous permet de modifier indépendamment la durée, la hauteur et les formants d'un échantillon. Edison et plus généralement les canaux d'échantillons et l'outil Slicer utilisent les algorithmes élastique Pro de zplane pour offrir un étirement temporel (time stretch) / transposition (pitch shift) répondant aux normes des productions professionnelles et des applications broadcast.

Pour ouvrir l'outil, vous pouvez cliquer sur le bouton d'outil Time , presser Alt+T dans Edison, ou utiliser l'option **Tools > Time > Time stretch / Pitch shift**. Pour ouvrir la boîte de dialogue paste-stretch (coller-étirer), pressez **Ctrl+Alt+V** ou utilisez l'option **Tools > Edit > Paste stretch**. La boîte de dialogue paste-stretch n'est disponible qu'après avoir coupé ou copié une sélection d'échantillon.

L'accordeur de boucle (**Loop Tuner**) d'Edison vous permet de supprimer les clics, pops ou battements d'une boucle. Le Loop Tuner n'est pas un outil de détection automatique de boucle, il est destiné à adoucir les boucles qui ont déjà été définies. Sachez que pour effectuer le processus de lissage de boucle, certains réglages déplacent automatiquement le point de début de boucle. Pour préserver le point de départ de votre boucle, réglez les paramètres Crossfade et Snap au minimum.

Beat slicing. Edison possède un éventail d'outils de découpage temporel (beat slicing) et étirement de boucles de batterie (**Tools > Time > Drum(loop) stretch**) qui vous permettrons de créer vos propres rythmes découpés.





EXPORTATION AUDIO ET PARTAGE DE VOTRE TRAVAIL

Votre morceau est à présent terminé – vous souhaitez sans doute le sortir de FL Studio pour pouvoir le graver sur CD, le poster sur internet ou l'éditer dans un autre programme. La fonction **Export** est là pour ça, voici comment l'utiliser.

1. **Exportation au format Wav, Ogg, ou MP3**. Cette option est accessible depuis le menu **File** principal. Que vous choisissiez le format Wav, Ogg ou MP3, le système vous demande le nom du fichier et la boîte de dialogue ci-dessous s'affiche. Vous y trouverez de nombreuses options, et nous n'avons pas assez de place pour entrer dans les détails. Pour une explication de chaque bouton, allez avec F1 dans l'aide en ligne, tout y est.

2. **Format Wav, Ogg ou Mp3 ?** Wav est un format de fichier de son brut. Les fichiers sont de grande taille mais offrent un son d'excellente qualité (comptez environ 10 Mo par minute selon le réglage de résolution binaire Bit Depth). **Les fichiers Wav 16 bits à 44,1 kHz peuvent être gravés sur CD**. **MP3/Ogg** sont des formats compressés donnant de plus petits fichiers, mais la qualité audio peut s'en trouver légèrement altérée (comptez environ 1 Mo par minute selon le réglage du débit binaire **Bit Rate**). Pour des fichiers à partager sur Internet, MP3/Ogg conviennent parfaitement.

3. **Faut-il utiliser la fonction "Background Rendering" (conversion en tâche de fond) ?** La conversion peut prendre longtemps et monopoliser votre processeur, surtout si vous optez pour des options de plus haute qualité dans la section **Quality**. En cliquant sur Background Rendering, la fenêtre FL Studio est réduite et le rendu est calculé en tâche de fond. Cela prend plus longtemps…mais il y a plein de choses à voir sur internet en attendant.

4. **Exportation des boucles comme archive compressée (Zip).** Elle est particulièrement utile pour transmettre vos projets FL Studio par le Web. Cette fonction compresse en un fichier Zip le fichier FL Studio désigné et tous les échantillons utilisés par ce fichier. Notez que cela ne sauvegarde pas les plugins d'instrument que vous avez utilisés, juste les échantillons.

5. **Options Project Bones et Project Data Files.** Ces options vous permettent de sauvegarder de nombreuses informations concernant votre morceau. L'option **Project Bones** sauvegarde un fichier avec tous vos presets, informations d'automation etc. pour les recharger ultérieurement. **Project Data Files** sauvegarde en un même emplacement de votre disque dur tous les échantillons et autres données brutes utilisées.

6. **Où mettre vos morceaux en ligne ?** Il existe de nombreux sites où les artistes peuvent proposer leurs fichiers MP3 gratuitement. http://www.soundcloud.com est sans doute le plus connu, mais les morceaux des amateurs sont facilement noyés parmi les morceaux plus en vogue et placés là à des fins commerciales. Image-Line (c'est nous) a un forum d'échange de morceaux intitulé **Song Exchange** (http://forum.image-line.com/index.php) si vous souhaitez avoir un retour de la part d'autres musiciens utilisant FL Studio. C'est un excellent moyen de recevoir les avis de collègues FLoopers (comme vous). Si aucune de ces options ne vous intéresse, vous pouvez toujours créer votre propre site auprès d'un des nombreux services d'hébergement gratuits. Saviez-vous que nous faisons aussi notre propre outil de création de site web ? Il s'appelle EZGenerator, découvrez-le ici – www.ezgenerator.com. Trop facile !

Pour partager votre travail avec le grand public, envisagez de faire **votre propre site web** !

Essayez **EZGenerator Web Site Builder** *(prononcez easy generator)*, l'outil que nous employons pour faire et entretenir nos sites web.

C'est un autre logiciel de haute qualité développé par Image Line Software !

Version d'essai gratuite sur :
http://www.ezgenerator.com

CONTRÔLEURS EXTERNES

Saviez-vous que vous avez déjà au moins deux "contrôleurs externes" branchés à votre PC ? Votre **clavier de saisie** et votre **souris**. Ils ne produisent pas de sons mais envoient des signaux de commande à votre PC quand vous pressez des touches ou bougez votre souris. De même, les contrôleurs USB/MIDI externes ne sont que des dispositifs envoyant des signaux de commande à votre PC, même s'ils sont conçus pour jouer comme un clavier de piano, bouger comme une table de mixage, une platine tourne-disque ou tout équipement servant à faire/mixer de la musique. Avec un contrôleur branché, vous pouvez piloter les commandes et commutateurs de FL Studio, ou jouer d'un plugin d'instrument comme d'un synthétiseur. Le seul piège est que le contrôleur n'est pas dédié à des fonctions particulières, vous devez d'abord indiquer à FL Studio ce que doit faire chaque commande du contrôleur (c'est comme affecter des touches de votre clavier pour contrôler un jeu, un inconvénient mineur en contrepartie du luxe de pouvoir changer en même temps la fréquence de coupure et la résonance d'un filtre !). Chaque commande du contrôleur peut être associée à un curseur ou bouton différent de FL Studio. Si vous avez un contrôleur, cette section vous indiquera comment le faire fonctionner avec FL Studio. Sinon, procurez-vous en un. Si vous ne savez pas lequel choisir, envisagez un petit clavier MIDI de 2 octaves avec quelques commandes, vous ne le regretterez pas ! Nous présenterons d'abord quelques-uns des contrôleurs les plus répandus, puis nous vous dirons comment les configurer.

1. **Quelques exemples de contrôleurs.**

   Korg NANOKEY & NANOKONTROL – Ce sont de minuscules contrôleurs (avec un prix tout aussi minuscule), remarquables pour ceux qui se déplacent avec un ordinateur portable. Celui avec les commandes a 9 boutons rotatifs assignables et 9 curseurs pouvant être associés aux boutons et curseurs de FL, des commandes de transport pour lancer/arrêter FL Studio et se branche au PC en USB. Facile ! Il existe toute une gamme de petit claviers de commande MIDI, prenez le temps d'utiliser Google et d'y jeter un coup d'œil !

Behringer B-Control. Sinon, le B-Control a de plus grands boutons et curseurs. Il se branche aussi au PC par USB. Trop facile !

Autres contrôleurs. Si vous prenez la chose au sérieux et pas de limite de budget, le Keystation Pro-88 a plus de commandes que vous n'en aurez sans doute besoin. De même, si vous possédez déjà un autre équipement MIDI, comme la MPC AKAI (ci-dessous), elle peut aussi contrôler FL (la MPC est le complément parfait de notre plugin FPC !).

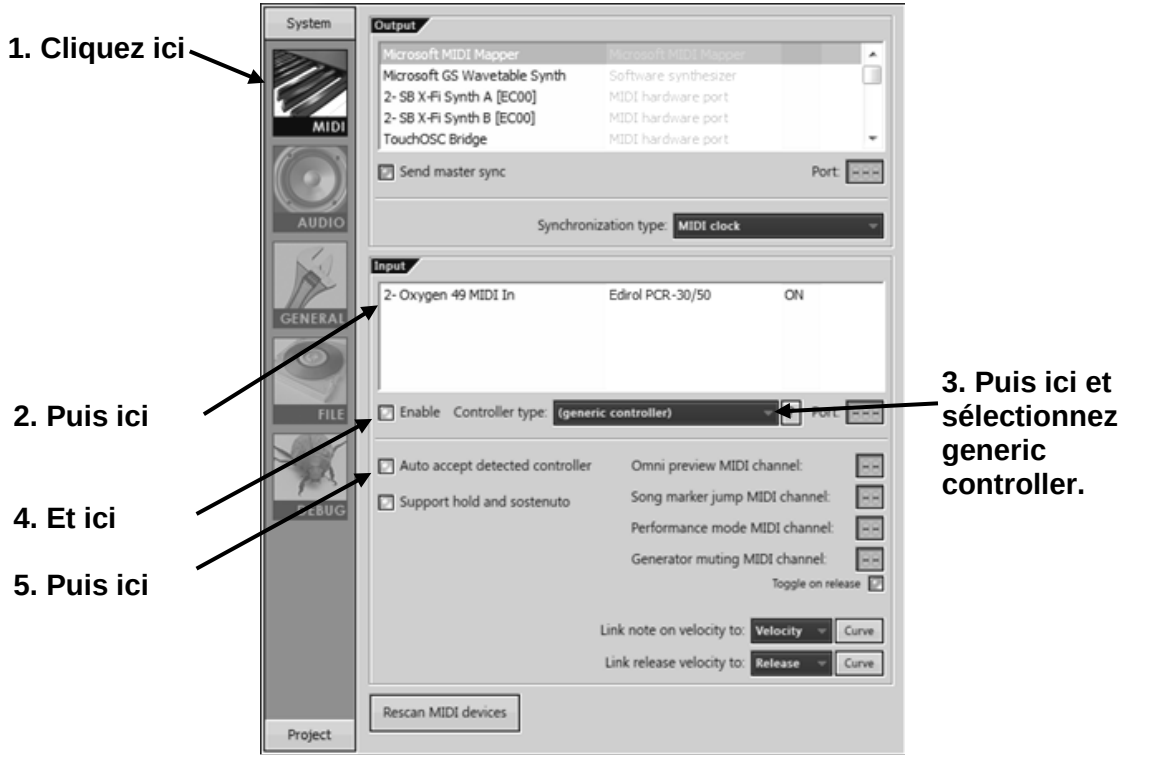
Whao ! C'est comme apporter une arme à feu dans un combat à l'arme blanche ! Vous êtes sûr que cette chose ne peut pas faire de sons toute seule ?

La légendaire MPC AKAI + FPC = bonheur ☺

2. **Configuration de votre contrôleur.**

a. **Branchez votre contrôleur au PC (USB ou MIDI).** La plupart des contrôleurs MIDI ont un câble USB, mais si votre équipement MIDI est plus ancien, il aura des câbles MIDI (à grands connecteurs ronds 5 broches). Il faudra une interface MIDI-USB pour votre PC. **Note :** le MIDI n'est pas une liaison audio – il transfère des données de note, de mouvement de commande et de changement de programme pour que votre contrôleur pilote des instruments virtuels et/ou que FL Studio fasse jouer du matériel MIDI connecté. **Pour utiliser les sons d'un synthé externe** (dont FL Studio joue), vous devez faire les connexions MIDI et audio aux entrées de votre carte son afin que FL Studio puisse enregistrer les sons qu'il déclenche sur l'appareil MIDI externe par sa sortie MIDI Out. Consultez le manuel (touche **F1**) pour plus de détails.

b. **Allumez le contrôleur (attendez qu'il soit détecté par Windows) et ENSUITE lancez FL Studio.** Pressez **F10** pour ouvrir les réglages du système et, sélectionnez juste "Generic Controller" (contrôleur générique) dans "Controller type" (type de contrôleur), ou le nom de votre contrôleur s'il est dans le menu déroulant à l'étape (3). Tournez les boutons de votre contrôleur. Si tout est ok, une diode "Midi" verte doit clignoter près de la barre d'information de FL Studio quand vous tournez un bouton ou pressez une touche. Si cela marche, parfait ! Vous pouvez sauter les étapes c à e. Sinon, continuez…



c. Vérifiez dans le menu **Options** que l'option **Enable MIDI Remote Control** (activer la télécommande par MIDI) est bien cochée. Si elle ne l'est pas, cliquez dessus et regardez si le témoin MIDI s'allume. Lisez ce qui suit si le témoin ne s'allume toujours pas.

FLooper

FLooper : Salut, dis voir, j'ai besoin d'un clavier de commande pour FL Studio.

Vendeur informatique : QWERTY ou AZERTY ?

d. **Configurez votre périphérique d'entrée MIDI.** Si le témoin reste éteint lorsque vous tournez les commandes de votre contrôleur, ouvrez les réglages MIDI (**MIDI Settings**) depuis le menu Options ou en pressant **F10**. Contrôlez la case **Remote Control Input**. Si vous y voyez le mot "none" (aucune), vous devez choisir une entrée. Généralement, vous disposerez d'un certain nombre de choix à tester pour trouver le bon.

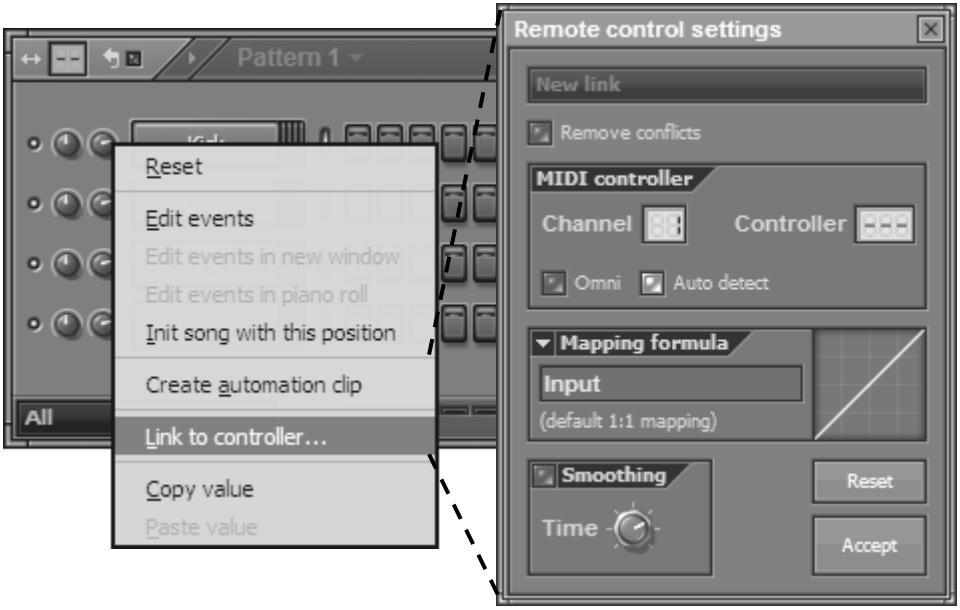
Hey, vous savez que vous pouvez utiliser PLUSIEURS contrôleurs en même temps avec FL Studio ? Réglez juste chacun de vos contrôleurs pour qu'il transmette sur son propre canal MIDI (consultez vos modes d'emploi) et vous pouvez contrôler plusieurs canaux d'instrument ou les marqueurs d'accès direct de la Playlist…COOL !

e. **Guide de dépannage : Checklist.** Si le témoin vert est toujours éteint lorsque vous actionnez les commandes du contrôleur, voici une liste des points à vérifier.

* Avez-vous réglé le bon type de contrôleur à l'étape b ?
* Avez-vous activé l'option "Enable MIDI Remote Control" à l'étape c ?
* Avez-vous sélectionné la bonne entrée MIDI à l'étape d ?
* Votre contrôleur USB est-il détecté OU vos câbles d'entrée et de sortie MIDI sont-ils inversés ?
* Avez-vous branché le contrôleur à la prise secteur ?

La partie amusante – Association d'une commande à votre contrôleur :

a. **Faites un clic droit sur la commande à associer au contrôleur.** Ici, nous essaierons avec la commande générale du volume d'un canal d'échantillonneur. Faites ensuite un **clic droit** sur la commande et sélectionnez **Link to controller** (lier à un contrôleur) pour afficher la fenêtre **Remote controlling settings** (réglages de contrôle à distance).



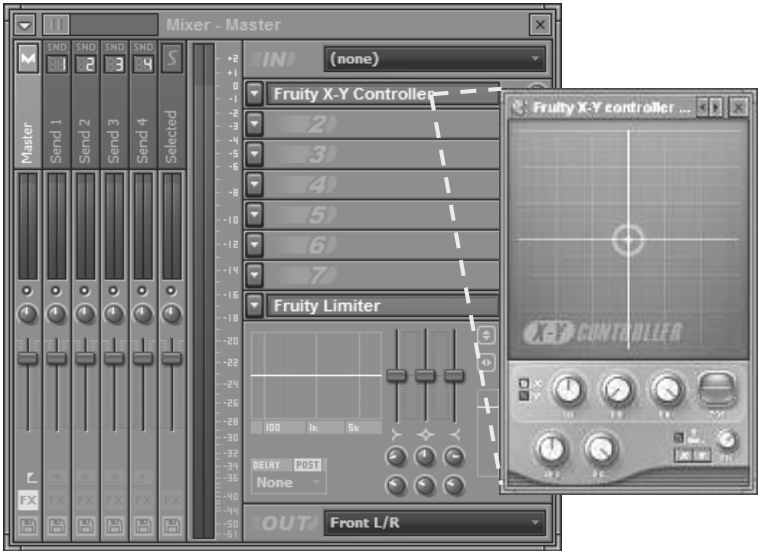
b. **Tournez un bouton du contrôleur.** La fenêtre **Remote controlling settings** disparaît et la commande de volume de canal doit maintenant bouger en réponse aux mouvements de votre bouton physique. Vous y êtes !

c. **Réduisez la mémoire tampon (Buffer Length) autant que possible.** Nous avons déjà vu le curseur de taille de mémoire tampon ou "buffer length" (accédez-y en appuyant sur

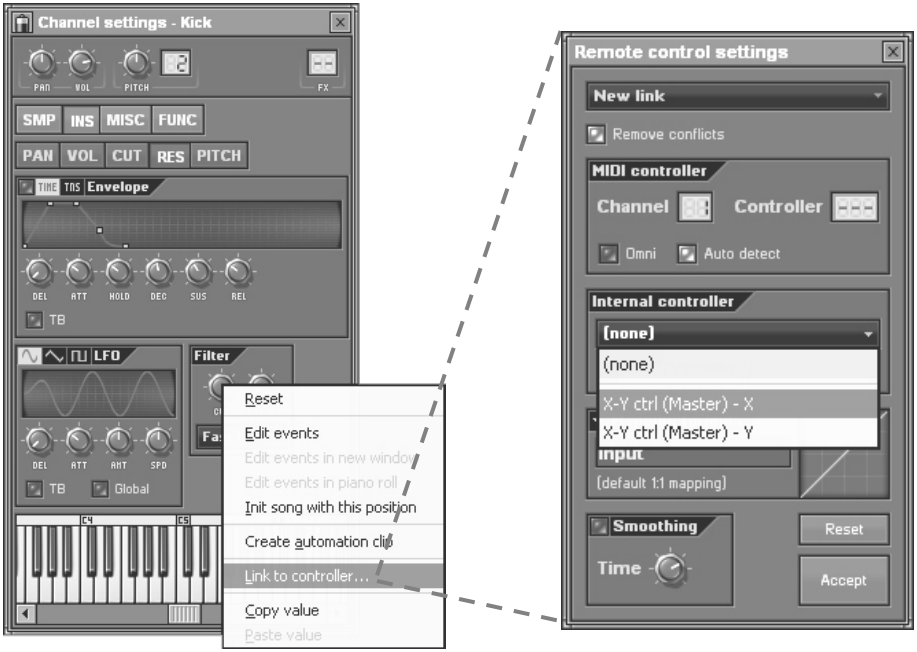
F10 puis en cliquant sur l'onglet **Audio**). Ce curseur détermine le délai entre le moment où vous tournez une commande et celui où le son joué par FL Studio change. Vous voulez donc qu'il soit faible. Mais avec un réglage trop bas, le son sera saccadé. Cherchez le juste milieu. Si vous ne pouvez régler la mémoire tampon sur une valeur suffisamment faible, j'ai bien peur qu'il ne vous faille un ordinateur plus rapide. Désolé...

3. **Quelles commandes peuvent être affectées au contrôleur ?** Pratiquement toutes. Pour mémoire, toutes celles éditables en **Automation**. Rappel : pour savoir si une commande peut être affectée à un contrôleur MIDI ou être enregistrée en automation, placez le pointeur de la souris dessus et assurez-vous que les deux points rouges s'allument dans la barre d'information.

4. **Et les contrôleurs internes ?** Enfin, nous pouvons vous parler des plugins de commande interne référencés en section Effets (Formula Controller, Peak Controller et X-Y Controller). Ce sont des plugins avec des commandes ("contrôleurs") qui peuvent piloter d'autres commandes. Vous suivez ? Prenons comme exemple le Fruity X-Y Controller. Ouvrez la fenêtre Mixer (F9) et placez un Fruity X-Y Controller sur la piste master du Mixer.



a. Le Fruity X-Y Controller vous permet de piloter deux boutons rotatifs à la fois en associant l'un d'eux à la dimension X (horizontale) et l'autre à la dimension Y (verticale). Quand vous saisirez le cercle de la fenêtre principale et le déplacerez, les deux commandes auxquelles il est associé changeront. C'est particulièrement pratique pour piloter à la fois la fréquence de coupure et la résonance.



b. Associez le bouton Cutoff à la valeur X du contrôleur interne, comme ci-dessus. Associez maintenant le bouton Resonance à la valeur Y. Puis ouvrez la fenêtre Fruity X-Y Controller, lancez la boucle, et déplacez le cercle pour écouter les changements simultanés de Cutoff et de Resonance. Cool, non ?

Voilà, c'est tout. Amusez-vous ! N'oubliez pas qu'une aide en ligne plus complète est présente dans FLStudio (F1) et en ligne (http://flstudio.image-line.com).

CRÉDITS

Chef suprême du logiciel
Didier Dambrin (gol)

Ingénieur logiciel senior
Frédéric Vanmol (reflex)

Ingénieurs logiciel externes
Maxx Claster (un espion russe !)
Luis Cavero (LSD)

Conception sonore & séquençage
Ammeris Gill
Blake Reary

Site Web
Jean-Marie Cannie
Frank Van Biesen
Ief Goossens

Guide de prise en main
Scott Fisher
Frank Van Biesen
Sam Scott

Didacticiels, aide, manuels
Scott Fisher
Frank Bongers (LemonBoy!)

Personnel (assommant) d'Image-Line
Jean-Marie Cannie
Frank Van Biesen
Ief Goossens
Miroslav Krajcovic
Jean-Philip Cannie
Erika De Mulder
Myriam Dupont

(Crédits et remerciements complets
dans le produit lui-même.)

Une salve d'applaudissements pour l'équipe FLStudio… mais attendez un peu que j'aie un microphone pour pouvoir l'enregistrer dans FL Studio !

INDEX

3

3xOSC, 35, 37

A

Accords, 29, 54
Accords dans le Piano Roll, 26
Aide en ligne, 12, 18, 54
Amplitude (AMT), 20, 21
Analyseur de spectre, 38
Annuler, 29
  Piano Roll, 29
Annuler (Undo)
  Éditeur d'événements., 70
Aphex Twin, 38
Arpeggiator, 19, 54
Arrangement de basse, 32
ASIO4ALL, 9
Assistance technique, 7
Assistant de configuration, 13
Attaque (ATT), 20
Autogun, 35, 37
Automation, 66, 67
  Boutons, 86
Automation dans l'éditeur graphique, 69
Auto-smoothing, 70

B

Background rendering, 80
Balance, 15
Barre d'information, 12, 31, 67, 86
  MIDI, 83
  témoin MIDI, 86
Barre d'outils, 28, 31, 73
Barre de menu, 12
Base de connaissances, 7
BassDrum, 37
Basse, 38, 50
Battement sur les tics, 67
BeatSlicer, 46, 55
BeepMap, 35, 36, **38**
BooBass, 35, 38
Bouton Play, 12, 14
Buffer de streaming DirectSound, 10
Buffer Length, 10, 65, 67, 85
Buffer underrun, 10
Buzz Generators, 35, 36

C

Canal Layer, 50, 51
Canaux, 14
Canaux de synthé, 54
Charge du processeur, 65
Chorus, 57
Clavier de commande, 82
Clavier d'édition, 24
Clips d'automation, 32
Compresseur, 57
Considérations sur la puissance, 65
Considérations sur le PC, 65
Considérations sur l'ordinateur, 65
Contrôleur à boutons, 82
Contrôleurs internes, 86, 87
Copyright, 2
Coupure de note, 25
Cut itself, 25
Cutoff & Resonance, 19

D

Dashboard, 39
Débit binaire, 79
Déclin (DEC), 20
Décompte, 67
Décompte 321, 67
Décompte **d'**enregistrement, 67
Découpeur d'échantillon, 46
Délai (DEL), 20
Délai (écho), 20, 23, 57, 59, 67
Delay (écho), 19
Didacticiels, 12
Diode de sélecteur de canal, 16, 22
DirectX, 47
Dynamique (volume), 22, 23, 30

E

Échantillonneur, 18
Échantillons, 16, 17, 20, 21, 24, 25, 35, 36, 46, 55, 59

Échantillons découpés, 49
Échantillons granulaires, 42
Écho (délai), 20, 23, 57, 59, 67
Écho (delay), 19
Edison, 75
Éditeur audio, 75
Éditeur d'échantillon, 75
Éditeur d'événements, 28, 29, 30, 67, 69, 70, 71
Éditeur graphique, 22, 23, 24
Effet de scratching, 51
Effets, 15, 53
Égaliseur, 57, 59
Enregistrement
  automation, 70
Enregistrement live, 69, 71
Enveloppe, 20, 21
Événement initial, 70
Événements (initiaux), 70
Exportation, 79, 80
Exporter l'audio, 79

F

FAQ, 7
Feed, 19
Fenêtre principale, 11, 12
Fichier Force Feedback, 47
Filtres, 22, 24
Flanger, 57
FLooper, 84
flstudio.com, 12, 53, 54
Fonctions sympas, 8
Forum de discussion, 12
Fréquence de coupure et résonance, 20, 22, 23, 24, 30, 69, 81, 86
Fruit Kick, 35, 36, 40, 41
Fruity DrumSynth Live, 35, 36, 41
Fruity DX10, 35, 36, 41
Fruity Granulizer, 42, 55
Fruity Scratcher, 55
Fruity Slicer, 46, 55
Fruity SoundFont Player, 35, 46
Fruity Vibrator, 47
Fruity Wrapper, 52, 53
Fruity X-Y Controller, 86, 87
FruityLoops.com, 2

G

GMS, 43
Groove Machine, 43
Groove Machine Synth, 43
Grosse caisse, 17
Guide de dépannage, 85

H

Harmless, 42
Harmor, 44
Hauteur, 20, 22, 24, 30, 55
  Piano Roll, 26

I

Icône indicative d'enregistrement, 67
Importation MIDI, 30
Installation de FL Studio depuis un compte, 6
Installation de FL Studio en boîte, 5
introduction, 8

K

kvraudio.com, 54

L

Lemon Boy, 13, 16, 56, 67, 81, 82, 84, 87, 88
LFO, 20, 21, 71, 72
  profondeur, 71
LFO d'événement, 71

M

Magnétisme
  Global, 73
  Sur la grille, 28
Maintien, 20
MIDI
  canal de sortie MIDI (MIDI Out), 52
  contrôleurs, 52, 81, 84, 85
  fichiers, 30
  pilotes, 9
  réglages, 84
Mises à jour gratuites à vie, 8
Mode Fat, 19

Mode Pat/Song, 31
Mode Performance, 34
Mode Song/Pat, 31
Morphine, 44
MP3, 79, 80

N

Navigateur, 16, 55
Navigateur d'échantillons, 16, 17, 55
NewStuff.flp, 12
Numéro de série, 6

O

OGG, 79
Ogun, 45
Onde
  Éditeur, 75
Options & settings (réglages), 9
Ordre des plugins d'effet, 60
Oscillateur (OSC), 37

P

Packages de boucles zippés, 80
Panneau Transport, 15
Panoramique, 15, 19, 20, 22, 23, 30
Pas, 14, 15, 22, 23, 24, 26
Pas de la Playlist, 31
Phaser, 57
Piano roll
  fenêtre du bas, 27
Piano Roll, 26, 27, 29, 30
  Édition, 28
Pilote de carte son, 9
Ping pong, 19
Pistes de Mixer, 59
Pistes audio, 32
Pistes de départ, 59
Pistes d'effet (FX), 57
Pistes d'effets, 59
Pitch, 19
Pitch Bend, 29
Pitch Bend (slide), 23, 30
Playlist, 31, 32, 66
Plucked!, 35, 47
Plugin, 16, 35, 53, 54, 58, 59, 60, 65
Plugin de piano, 39
Plugin DX, 52
Plugin VST, 52, 53, 54
Plugins d'instrument, 36
Plugins de démo, 54
Plugins d'effets, 61
Plugins FX, 61
Point de bouclage, 27, 31
PoiZone, 47
Polling, 10
Presets, 36, 65
Project bones, 80
Project data files, 80
Projet zippé, 80

R

Raccourcis clavier, 12
Réglages audio, 9, 67, 86
Réglages de canal, 17, 18, 19, 24, 35, 36, 54, 59, 66
  Panneau de fonctions, 19
  panneau FUNC (fonction), 36, 54
  panneau Ins (instrument), 20, 24, 36, 37, 66
  panneau Misc (divers), 20, 36
  panneau SMP (échantillon), 18, 36
Relâchement (REL), 20
Remote control input, 84
Résolution binaire, 79
Resonance & Cutoff, 19
Résonance et fréquence de coupure, 20, 22, 23, 24, 69, 81, 86
Reverb, 57, 59

S

Sauvegarde
  16 bits, 79
  24 bits, 79
  32 bits, 79
  Audio, 79
  Échantillons, 80
  MP3, 79
Sauvegarde audio, 79
Sawer, 48
Sélecteur de Pattern, 31
Séquenceur pas à pas, 16, 26, 30, 31, 35, 55
Shift, 22, 24
SimSynth
  Live, 35, 36, 48, 54
Slicex, 49

Vous savez que vous pouvez utiliser PLUSIEURS

Slide (Pitch Bend), 23, 30
Son haché, 10, 42, 46
SoundCloud.com, 80
SoundFonts, 35, 46
Sustain (SUS), 20
Synthé à modulation en anneau (RM), 50
Synthé additif, 44, 45
Synthé FM, 50
Synthé métallique, 45
Synthèse additive, 44
Synthétiseur de paroles, 55
SynthMaker, 49

T

TB-303, 50
Tête de lecture, 26, 31, 70
Toxic Biohazard, 45
TS-404, 35, 36, 50, 67

V

Vitesse (SPD), 20
Volume, 15, 20, 22, 23, 57, 85

W

Wasp, 35, 36, 51
Wave
  Exportation, 79
Windows, 10

Z

Zoom
  Piano Roll, 27
Zoom de l'éditeur d'événement, 69